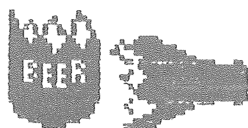
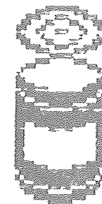
MSX

BRUGER BLADET

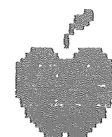
ÅRGANG 4 NR. 10 PRIS KR. 15

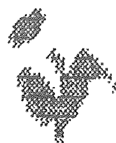
SNEAK SNAKE











DECEMBER 1988

UDGIVET AF: MSX BRUGER KLUBBEN



- den ideelle PC-løsning

SVI-256SF	Kr. **6.553.-**	SVI-640FF	Kr. **8.193.-**
SVI-640FH	Kr. **13.110.-**	X'PRESS 16	Kr. **6.963.-**

Priser excl. moms - incl. MONOCHROM MONITOR

MEDLEMS RABAT 20 %

SVI®
SPECTRAVIDEO

INCL. DOS 2.11
PÅ DANSK

Henvendelse:
OVERGÅRD ANDERSEN A/S
Dampfærgevej 32
2100 København Ø
Telefon 01 42 30 00

INDHOLDFORTEGNELSE

Artikler, annoncer eller programmer der ønskes optaget i bladet, sendes til Henrik Gilvad eller Preben Lund. Bånd og disk sendes retur.

Leder

Her ved juletid bliver alle folk så sentimentale, hvis jeg også havde været dette ville jeg havde skrevet om hvad vi har opnået i år. Lad os i stedet se fremad. Mange computertidsskrifter har altid skrevet at MSX er død. Dette passer ikke, en computer er først død når der ikke mere kommer programmer og hardware til den.

Softwaresiden ser i øjeblikket sær-deles positiv ud, behøver jeg nævne folk som fx. dem bag KONAMI. Jeg kan nævne et pudsigt eksempel, et program jeg engang købte havde MSX version på A siden og Commodore version på B siden.(HI-HI)

Vi ønsker, tidspunktet tro, jer alle en glædelig jul og et godt nytår.

HUSK, næste kommer i Februar.

Henrik Gilvad

OPLYSNINGER

Foreningen hedder: MSX BRUGERKLUBBEN
Medlemsskab koster 165 Kr. (årligt)
Salgsannoncer er for medlemmer gratis

Medlemskab opnås ved henvendelse til foreningens kasserer, eller ved indbetaling af kontingent på postgironr.
8 2 0 6 0 8 2
HUSK at opgive navn, adresse, postnr. og by, samt tlf.nr. og maskintype.

Bladet hedder : MSX BRUGERBLADET
Oplag : 700 eks.
Udkommer : 10 gange årligt (ikke jan og juli).
Tryk : Foto offset.
Forside udført af :John Mortensen
Løssalgspris : 17,00 Kr.
Udkommer næste gang : Februar 1988

Formand : Henrik Gilvad
Solrød Byvej 41
2680 Solrød strand
Tlf. nr. 03 14 36 57

Kasserer : Preben Lund
Tømmerstrædet 19
2620 Albertslund
Tlf. nr. 02 64 76 26

Redaktionsgruppen består af formand, kasser og følgende :

Richard Foersom	Tlf.nr.	01 39 39 94
Henrik Larsen	-	01 88 00 96
Peter Knudsen	-	02 17 76 23
Erik Steen	-	02 96 09 37
Christian Noval	-	02 62 02 01
Søren Mortensen	-	01 69 77 40
Jannik Storm	-	01 65 74 59
Per Underlien	-	02 64 09 66
Kim Andersen	-	02 94 26 74
FYN		
Jens Møller	-	09 94 22 75
JYLLAND		
Johnny B.	-	06 82 66 98
SVERIGE		
Jan Bojstrup	00946.	40-21 36 41
Joakim Tornhill	040.	49 06 68
Magnus Balldin	040.	15 01 98
NORGE		
Reider Akselsen	00947.	06-90 96 87

OBS. SIDSTE FRIST FOR STOF TIL NÆSTE NUMMER ER : 24.1.1988

****** SVI 328 CP/M * HEJ ALLA MSX*ARE ******

SVI 328 CP/M COLOR (WIDTH 40)

Da jeg i sin tid fik mit første diskdrev og begyndte at køre CP/M, fandt jeg hurtigt ud af at man ikke kunne ændre farverne på skærmen.

Min skærm var dengang en monokrom monitor der ABSOLUT ikke kunne enes med de farver computeren starter op med. Dette problem førte til at jeg konstruerede følgende rutine der KUN er ment som en sådan og ikke som en indførsel i Pascal.

Problemet med SVI-328 er at den først får 100% udbytte af CP/M når den også har et 80 tegnskort, idet at det ikke er særligt mange programmer der kan køre i 40 tegn.

Programmet er skrevet i PolyPascal af mig selv for 2-3 år siden, det er faktisk mit første pascal program!

Hvis i ikke har en PolyPascal kan i henvende jer til SVI-BIB og der-igennem få COLOR programmet i en COM version.

HUSK!, programmet virker kun på SVI328 og IKKE i 80 tegns mode.

```
PROGRAM COLOR;

VAR
  FC, BC, DATA: INTEGER;

BEGIN;

WRITE (CHR(12));
WRITELN('Program af Henrik Gilvad');
WRITELN('Spectravideo 328 *COLOR*');
WRITELN('------------------------');
WRITELN('  COLOR              NR.');
WRITELN('--------------     ---');
WRITELN(' Black                1');
WRITELN(' Medium Green         2');
WRITELN(' Light Green          3');
WRITELN(' Dark Blue            4');
WRITELN(' Light Blue           5');
WRITELN(' Dark Red             6');
WRITELN(' Cyan                 7');
WRITELN(' Medium Red           8');
WRITELN(' Light Red            9');
WRITELN(' Dark Yellow         10');
WRITELN(' Light Yellow        11');
WRITELN(' Dark Green          12');
WRITELN(' Magenta             13');
WRITELN(' Gray                14');
WRITELN(' White               15');
WRITELN;
WRITE ('Choose Foreground :');
READ (FC);
WRITELN;
WRITE ('Choose Background :');
READ (BC);
DATA:=FC * 16 + BC;
PORT (.129.):= DATA;
PORT (.129.):= 135;
WRITE (CHR(12));
END.
```



HEJ ALLA MSXARE

Skriv in detta program, vrid upp volymen och sætt på bandspelaren (Utan kassett i.)

```
10 REM DISCO
20 CLS:DEF INT A-C
30 ON STOP GOSUB 100:STOP ON
40 A=INT(RND(1)*255+.5)
50 B=INT(RND(1)*255+.5)
60 COLOR b,b,b
70 OUT 170,A
80 FOR C=1 TO 100: NEXT C
90 GOTO 40
100 COLOR 15,4,4:END
```

TIPS:
Om du vill læsa av CAPS LOCK kan du anvænda PRINT INP(170). Om datorn svarer:

90 ær MOTOR OFF och CAPS av.
26 ær MOTOR OFF och CAPS på.
74 ær MOTOR ON och CAPS av.
10 ær MOTOR ON och CAPS på.

Hælsningar från JOHAN BERGMAN i Lidkøping och hans SVI 728.

**** KONTINGENT 1988 * SKAF NYE MEDLEMMER ****

KONTINGENT 1988
VIND 250kr.

For fortsat at få bladet tilsendt i 1988 skal du indbetale kontingent på 165:- Kr. dette er en prisstigning på KUN 15 Kr. i løbet af 3 år. (PORTO'en stiger jo pr 1.1.1988)

Før du går ned på Posthuset med den vedlagte giro-blanket, beder vi dig Checke at du har skrevet følgende informationer på det.

* Pris 165:- Kr.

* Navn, Adresse, Tlf.

* Alder, Computertype(r), udstyr.

* Hvor mange år har du haft com.?

* Hvad var bedst i 1987 ?

* Hvad var værst ?

* Hvad syntes du generelt om bladet?

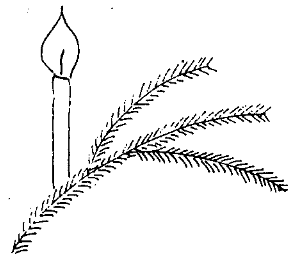
* Hvilke(t) programmeringssprog bruger du selv ?

* Ønsker og/eller ideer.

* Hvilke områder interesserer du dig mest for?
  fx. Spil, Nyttebrug, Programør, Profesionel brug.

Vedrørende 'Ønsker', så skriv både hvad der mangler og hvad der har været som du stædig vil læse mere om.
HUSK, dem der giver sig til kende er dem der præger bladet i 1988.
Du kan iøvrigt hele året rundt sende os breve.

I år (Altså 1988) vil der blive foretaget en LODTRÆKNING imellem alle dem der har betalt kontingent inden søndag d. 10 Januar 1988.
Altså, har du betalt før d. 10/1 1988 vil du deltage i lodtrækningen om 2 GAVEKORT a' 250 KR:-.
Disse gavekort gælder hos DATACRAFT hvor man så kan købe software el.a. for 250 DKr:-



SKAF NYE MEDLEMMER
DET BETALER SIG

Kan du skaffe klubben nye medlemmer har du muligheden for få bånd eller disketter i præmie.

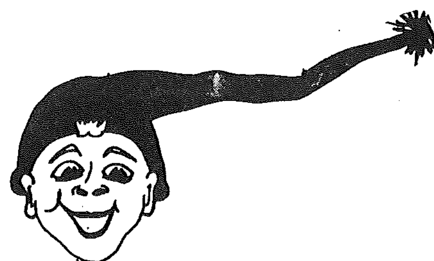
Du må ikke selv være 'skaffet' af andre!
Du skal selv være medlem i 1988 !

Man kan altså ikke melde hinanden ind i klubben og derved opnå dobbelt præmie.

Ved et nyt medlem forstås en der ikke var medlem i 1987 !

Præmie :
Pr. indmeldt medlem kan du få
1 bånd
Eller
5 stk. 5 1/4'' disk
Eller
2 stk. 3 1/2'' disk

Melder du et medlem ind skal han selv skrive dit navn og medlemnr. på bagsiden af GIRO -kortet samt hvad du ønsker som præmie.



**** SVI-BIB * LYDE TIL LYDFOLKET ****



SVI BIB er KUN til SVI 318-328

SVIBIBS's POSTGIRONR. er:
4077385

Bestilling af programmer gøres på postgiro hvorpå der skrives hvilke programmer du ønsker, samt om du vil have disk eller bånd.
Husk også at skrive din egen adr. tydeligt helst <u>BLOKBOGSTAVER.</u>

PRISER

Bånd	-	25kr.
5.25" Disk	-	25kr.
Pris pr. program	-	10kr.
Pris pr. programpakke	-	15kr.
Udlistning af program	-	5kr.

Programpakkerne er lavet på den måde at man loader alle programmerne ind på en gang , og kan så vælge ved hjælp af en meny hvilket program man ønsker at køre derefter kan man stoppe og vende tilbage til menyen ovs.ovs.

HUSK når I bestiller programpakker at skrive hvilken katarogi I ønsker det pågældende nr. fra.

Programmerne bestilles hos:

Per Underlien
Rytterhusene 44
2620 Albertslund
GIRONR. 4077385

Programmer der ønskes optaget i SVIBIB sker på samme adr.
Det er jo sådan at vi STADIG giver et bånd eller disk som betaling for jeres programmer.

Angående programmer i SVI BIB se gamle nr.

Hilsen Per

LYDE TIL LYDFOLKET

Hermed nogle nye lyde til lydfolket med yamaha cx5m computer og FM-Voicing prg.
5 stk dyrelyde og en menneske ditto
Johnny B Musik.

```
>                                    48( 1)
 Code   0 |    (BIRD     )       |LFO    1
 Tr    54 | Al  8  [1]---------> |Syc    1
 LR    11 | Fb  0   |   |   |    |Wf   2
 Ams    0 | Ne  0  [2] [3] [4]   |Spd220
 Pms    6 | Nf  0                |Amd    0
                                 |Pmd127
 [1]     F 1 | IF  0 | [2]     F 1 | IF  0
 A   10      | Dt  0 | A   10      | Dt  0
 D    2      | Ks  0 | D    2      | Ks  0
 S   12      | Kd  0 | S   12      | Kd  0
 D    1      | Rk  0 | D    1      | Rk  0
 R   10      | Vs  7 | R   10      | Vs  7
 O127        | Aj15  | O127        | Aj15
 [3]     F 0 | IF  0 | [4]     F 0 | IF  0
 A    0      | Dt  0 | A    0      | Dt  0
 D    0      | Ks  0 | D    0      | Ks  0
 S   15      | Kd  0 | S   15      | Kd  0
 D    0      | Rk  0 | D    0      | Rk  0
 R    0      | Vs  0 | R    0      | Vs  0
 O127        | Aj  0 | O127        | Aj  0
```

```
>                                    47( 1)
 Code   0 |    (PEEP     )       |LFO    1
 Tr   100 | Al  8  [1]---------> |Syc    1
 LR    11 | Fb  0   |   |   |    |Wf   2
 Ams    0 | Ne  0  [2] [3] [4]   |Spd190
 Pms    7 | Nf  0                |Amd    0
                                 |Pmd127
 [1]     F 1 | IF  0 | [2]     F 1 | IF  0
 A   11      | Dt  0 | A   11      | Dt  0
 D   31      | Ks  0 | D   31      | Ks  0
 S   14      | Kd  0 | S   14      | Kd  0
 D   31      | Rk  0 | D   31      | Rk  0
 R   10      | Vs  7 | R   10      | Vs  7
 O127        | Aj15  | O127        | Aj15
 [3]     F 1 | IF  0 | [4]     F 1 | IF  0
 A   11      | Dt  0 | A   11      | Dt  0
 D   31      | Ks  0 | D   31      | Ks  0
 S   14      | Kd  0 | S   14      | Kd  0
 D   31      | Rk  0 | D   31      | Rk  0
 R   10      | Vs  7 | R   10      | Vs  7
 O127        | Aj15  | O127        | Aj15
```

```
>                                    46( 1)
 Code   0 |    (DUCK     )       |LFO    1
 Tr -  24 | Al  5  [1]--[2]--+   |Syc    1
 LR    11 | Fb  7            +-> |Wf   0
 Ams    0 | Ne  0  [3]--[4]--+   |Spd170
 Pms    7 | Nf  0                |Amd    0
                                 |Pmd127
 [1]     F 1 | IF  0 | [2]     F 1 | IF  0
 A   14      | Dt  0 | A   25      | Dt  0
 D    0      | Ks  0 | D   11      | Ks  0
 S   15      | Kd  0 | S   14      | Kd  0
 D    0      | Rk  0 | D   31      | Rk  0
 R   10      | Vs  0 | R   10      | Vs  7
 O105        | Aj  0 | O127        | Aj  5
 [3]     F 1 | IF  0 | [4]     F 1 | IF  0
 A   15      | Dt  0 | A   25      | Dt  0
 D    0      | Ks  0 | D   10      | Ks  0
 S   15      | Kd  0 | S   14      | Kd  0
 D    0      | Rk  0 | D   31      | Rk  0
 R   10      | Vs  0 | R   10      | Vs  7
 O127        | Aj  0 | O127        | Aj  5
```

**** LYDE TIL LYDFOLKET * BREV FRA KIM ****

```
>                           45( 1)
Code     0 |  (DOG      )   |LFO   1
Tr       0 | Al 6  [1]      |Syc   1
LR      11 | Fb 0 [2][3][4] |Wf    2
Ams      0 | Ne 0           |Spd196
Pms      7 | Nf 0           |Amd   0
           |                |Pmd127

[1]    F 1 |IF 0 | [2]    F 1 |IF 0
A   20     |Dt 0 | A   20     |Dt 0
D   13     |Ks 0 | D   14     |Ks 0
S   14     |Kd 0 | S   11     |Kd 0
D   28     |Rk 0 | D   30     |Rk 0
R   10     |Vs 0 | R    9     |Vs 7
O111       |Aj 0 | O127       |Aj 5

[3]    F 1 |IF 0 | [4]    F 1 |IF 0
A   20     |Dt 0 | A   20     |Dt 0
D   14     |Ks 0 | D   14     |Ks 0
S   11     |Kd 0 | S   11     |Kd 0
D   30     |Rk 0 | D   30     |Rk 1
R    9     |Vs 7 | R    9     |Vs 7
O127       |Aj 5 | O127       |Aj 5
```

```
>                           44( 1)
Code     0 |  (CAT      )   |LFO   1
Tr       9 | Al 7 [1]-[2]   |Syc   1
LR      11 | Fb 7           |Wf    2
Ams      0 | Ne 0   [3][4]  |Spd155
Pms      7 | Nf 0           |Amd   0
           |                |Pmd  70

[1]    F 1 |IF 0 | [2]    F 4 |IF 0
A   20     |Dt 0 | A   13     |Dt 0
D    0     |Ks 0 | D    0     |Ks 0
S   15     |Kd 0 | S   15     |Kd 0
D   11     |Rk 0 | D   15     |Rk 0
R    9     |Vs 0 | R   10     |Vs 7
O105       |Aj 0 | O127       |Aj 0

[3]    F 2 |IF 0 | [4]    F 3 |IF 0
A    9     |Dt 0 | A   10     |Dt 0
D    0     |Ks 0 | D    0     |Ks 0
S   15     |Kd 0 | S   15     |Kd 0
D   15     |Rk 0 | D   15     |Rk 0
R   10     |Vs 7 | R   10     |Vs 7
O127       |Aj 0 | O127       |Aj 0
```

```
>                           43( 1)
Code     0 |  (BABY     )   |LFO   1
Tr       4 | Al 6  [1]      |Syc   1
LR      11 | Fb 0 [2][3][4] |Wf    2
Ams      0 | Ne 0           |Spd163
Pms      7 | Nf 0           |Amd   0
           |                |Pmd127

[1]    F 1 |IF 0 | [2]    F 2 |IF 0
A   10     |Dt 0 | A   10     |Dt 0
D    8     |Ks 0 | D   18     |Ks 0
S   14     |Kd 0 | S    0     |Kd 0
D    0     |Rk 0 | D    0     |Rk 0
R   10     |Vs 0 | R   10     |Vs 7
O125       |Aj 0 | O127       |Aj 0

[3]    F 1 |IF 0 | [4]    F 1 |IF 0
A   14     |Dt 0 | A   16     |Dt 0
D   20     |Ks 0 | D   22     |Ks 0
S    0     |Kd 0 | S    0     |Kd 0
D    0     |Rk 0 | D    0     |Rk 0
R   10     |Vs 7 | R   10     |Vs 7
O127       |Aj 0 | O127       |Aj 0
```



BREV FRA KIM AXELSEN

Kære medlemmer.

Jeg vil gerne spørge, om i kunne hjælpe mig med et tipsprogram, da min far spurgte om det kunne lade sig gøre.

Derfor skrev jeg hertil i håb om hjælp.

Venlig hilsen

Kim Axelsen
Carit Etlarsvej 4
7000 Fredericia

Hej Kim.

Jeg kan fortælle dig at to friske redaktionsmedlemmer allerede er igang med et sådan projekt, det ser ud til at de gør et grundigt stykke arbejde, for de har nu brugt 1/2 år.

Data-Tips-Kuponer er ifølge mine oplysninger nede i en pris på 130 Kr. for 500 styks. Da DTK kom frem for ca. 2 år siden ilede jeg straks ned til min lokale købmand og bestilte 500 stk. Indtil nu har jeg brugt 50, 48 til at justere program og printer og 2 som blev afleveret. Den ene af disse blev kasseret og på den anden fik jeg en 5'er.

Problemet er at ALLE Krydser SKAL passe ind i deres respektive pladser, ellers kommer tipstjenesten bare og annulerer dine 13'ere.

Man får egentligt først glæde af sin computer, i tipssammenhænge' hvis man tipper system tips hvor der er mange rækker der skal skrives ud, de fleste nuværende tips programmer er baseret på en slags RANDOM udfyldning af kuponer, dette er slet ikke tilfredsstillende . Jeg kan i øjeblikket ikke love dig hvornår dette SuperDATA-tips-program kommer, men dit brev har nok sat fut i processen.

H.G.

****** SVENSKA SIDAN ******

SVENSKA SIDAN

Hejsan! Nu dyker vi upp igen med den svenska sidan. Den här gången tänkte vi ta upp hemligheten bakom speltillverkarnas (KONAMI o.d) framgångar, nämligen NAMETABLE!!!! Vad är då NAMETABLE för någonting? Ja, man kan väl säga att det är en ruta, uppbyggd på precis samma sätt som en 8x8 sprite (och hur en sådan sak ser ut vet väl alla?). Skillnaderna är att:

1. man suddar ut underlaget.
2. man kan ha 16 färger i en ruta.
3. man kan ha fler än 4 i bredd.
4. man inte kan flytta en punkt i taget utan en 8*8 ruta i taget.
5. man kan ha hela 768 olika rutor på skärmen samtidigt!!

Hur fungerar då detta underverk??? Jo det fungerar som så att skärmen i högupplösningsmoden (screen 1) redan är indelade i de här 768 st. rutorna som nämndes i punkt 5. Det ända man ska göra är att ge rutorna ett bestämt utseende samt passande färgsättning. För att det hela ska fungera krävs dock att man inte har rutnummer högre än 255! Va, fanns det inte 768 rutor? Jo men då NAMETABLEnumret bara får vara en byte stort (dvs 0-255) så har man löst detta på så sätt att man delat upp skärmen i tre lika stora delar, där den översta 3-dje delen har 256 rutor, precis som de två undre. Dessa rutor kan flyttas omkring på skärmen och är alltså inte bundna till sin födelseort. Det finns dock ett stort MEN, för dessa rutor kan bara flyttas runt i den tredjedel där de var tillverkade. Ruta nr 0 befinner sig längst uppe till vänster av sin tredjedel, ruta nummer 1 befinner sig precis till höger om ruta 0 o.s.v! Det som händer när man tar och sätter ut ruta nr 1 på något annat ställe än den var skapad är att den kopierar det ställe där den skapades och placerar kopian på önskad plats på skärmen. Då det är en kopia, så måste originalet självklart behållas, vilket betyder att man inte får sudda skärmen då originalen försvinner!! Då man har satt ut en NAMETABLE kan man inte använda DRAW, LINE, PSET etc, då dessa instruktioner inte kommer att göra det de ska göra. Efter det att alla de original man vill ha med är definierade så kan man om man så vill ta och sätta NAMETABLE rutorna (kopierna) ovanpå skapade original utan att dessa försvinner då de ligger kvar under kopierna. Originalen kan man tillverka på olika sätt. Man kan använda olika grafikinstruktioner så som CIRCLE, eller använda skärmadresser som finns för färg och kontur. I det exempel som vi tänkte illustrera NAMETABLE med använder vi adresser till att definiera utseendet.

Hur placerar man då NAMETABLE på skärmen? Jo, man använder instruktionen VPOKE. Antag nu att orginalen är definierade och att du vill sätta ut ruta nr 1 på ruta nr 32. För att göra detta måste vi veta start adressen på nametable. Denna är hexadecimalt 1800. Om du nu skriver VPOKE &H1800,1 kommer ruta nr 1 på ruta nr 0. Låt oss nu återgå till det första problemet. Det är ganska enkelt. Du skriver bara VPOKE &H1800+32,1. Enkelt, eller hur?

Låt oss nu ta ett programexempel:

```
10 SCREEN 1
20 FOR I=0 TO 7
30 READ A$
40 REM MÖNSTER
50 VPOKE I,VAL("&H"+A$)
60 REM FÄRG
70 VPOKE &H2000+I,&H61
80 NEXT I
90 DATA FB,FB,FB,00,DF,DF,DF,00
100 REM UTRITNING
110 FOR I=&H1800 TO &H18FF
120 VPOKE I,0
130 NEXT I
140 GOTO 140
```

Detta var ett exempel på hur man kan rita tegelstenar på den första tredjedelen av skärmen.

Hoppas att ni har lärt er något om nametable. Nästa gång ska vi ta upp

****** SVENSKA SIDAN * MUSIK MED JOHNNY B. ******

det mycket användbara kommandot GOTO. (Det är väl lite väl svårt. Anonym anm.)
Tack för den här gången och må era ovänners diskar diskas.

Joakim & Magnus & Magnus & Joakim

SLUT!



REDAKTIONSGRUPPENS MORGENBØN.
Fader vor, du som er i datamaten,
Helliget vorde dit operativsystem,
lad komme en harddisk.
Ske din vilje som på skærmen,
således også i printeren,
led os ikke i systemfejl,
men fri os fra de lange loadtider.
og tilgiv os vore tastefejl,
selvom vi aldrig tilgiver andre for programfejl.
Thi dit er systemet,
og magten over redaktionen.
I evighed.
(ENTER)

MUSIK MED JOHNNY B. MUSIK

Hermed igen et lille musikstykke til de alm. MSX brugere, denne gang har jeg valgt et stykke der hedder Cavatina skrevet af S. Meyer og du kender det udmærket idet det er lig med Themaet fra The Deer Hunter.
Så fat blot Computeren og gå igang.

```
10 'JOHHNY B PRÆSENTERER
20 'MUSIK AF FORMAT
30 'GOD FORNØJELSE MED
40 'INDTASTNINGEN
50 '
60 '*********************
70 '
80 COLOR15,1,1:SCREEN2
90 DEFUSR=&H41:A=USR(0)
100 A$="SLAP NU AF MAND."
110 B$="OG NYD DEN DEJLIGE MUSIK"
120 OPEN"grp:"AS#1
130 X=128:Y!=LEN(A$)*4:Z=X-Y!:R=X+Y
!
140 Q=LEN(B$)*4:W=X-Q
150 LINE(Z-5,100)-(R+3,110),4,BF
160 LINE(Z-7,98)-(R+5,112),4,B
170 PRESET(Z,102):PRINT#1,A$
180 PRESET(Z+1,102):PRINT#1,A$
190 PRESET(W,150):PRINT#1,B$
200 PRESET(W+1,150):PRINT#1,B$
210 DEFUSR=&H44:A=USR(0)
220 PLAY"V8T125L2O5B.","V8T125L2O3E
.","T125V8L8O4EG+BO5EO4BG+"
230 PLAY"B.","D+.","D+G+BO5D+O4BG+"
240 PLAY"L16ABL8O6C+L2C+","C+.","AO
5C+EAEC+"
250 PLAY"L2C+.","F+.","O4AO5C+EAEC+
"
260 PLAY"L16O5ABL8O6C+L2C+","B.","O
4EAO5EAEO4A"
270 PLAY"L2C+L8C+O5L16BA","B.","D+F
+AO5D+O4AF+"
280 PLAY"L2B.","E.","EBO5D+G+D+O4B"
290 PLAY"R2R8L16AB+","E.","EG+BO5DL
4O4B"
300 PLAY"L2G+.","A.","L8C+EAO5C+O4A
E"
310 PLAY"F+L8F+.L16E","D.","DF+AO5C
+O4AF+"
320 PLAY"L2F+.","G.","O3BO4DGBDG"
330 PLAY"E.","C.","CEGBGE"
340 PLAY"L1EL4F+D+","O2B.O3B.","O3B
O4F+ABAF+D+F+ABAF+"
350 PLAY"L2E.R2.","E.R2.","AF+G+EG+
BO5EO4BO5EG+BO6D+"
360 PLAY"L2O6E.","L2O4C+.","O4G+BO5
EG+EO4B"
370 PLAY"EL8EL16D+C+L8C+L16D+EL2D+"
,"L1F+L2D+","F+BO5EG+EL2O4BL8O5A+F+
O4B"
380 PLAY"R2.","O3BR4","O3BO4BO5D+G+
O6C+O5B"
390 PLAY"L2O5A.","O3L2E.","O3AO4EAO
5C+O4AE"
400 PLAY"L4ABF+","B.","D+F+AO5D+O4A
F+"
410 PLAY"L2G+.","E.","O3BO4EBO5D+O4
BE"
420 PLAY"R2.","E.","O3BO4EBO5DEF+"
430 PLAY"L2G+.","A.","O4C+EAO5C+O4A
E"
440 PLAY"A.","O4D.","F+AO5C+F+C+O4A
"
```

****** MUSIK MED JOHNNY B. * MSX-BIB ******

```
450 PLAY"A+.","E.","EA+O5C+F+C+O4A+
"
460 PLAY"B.","D+.","F+BO5D+F+D+O4B"
470 PLAY"B.","D.","F+BO5DF+DO4B"
480 PLAY"O6E.","C.","EGBO5EO4BG"
490 PLAY"L4O4F+O6L8CR8O5BR8O6CR4.",
"L4O3BR2R2.","O6ECR8DR8O5BR8O6CR8O5
ABO6C"
500 PLAY"L8O6ER8O5CR8DR8O4BR4.R1","
R1.R2.","O5ECR8DR8O4BR8O5CO4AF+ECO3
BAGF+GA"
510 PLAY"L2O3A+.","L8O4C+EO5C+F+C+O
4F+","R2."
520 PLAY"L4B.F+.","DF+O5DF+O3BO4C+"
,"R2."
530 PLAY"L2O4D.","O3A-O4B-O5DO4B-F"
,"R2."
540 PLAY"L8O3G-B-L2G-","L4FL8E-O3B-
O4E-F","R2."
550 PLAY"O4G.","D-B-O5E-GE-O4B-","R
2."
560 PLAY"L8O3BO4E-L2E-","L4B-L8A-E-
A-B-","R2."
570 PLAY"O3G+.","L2O4B.","L8O3BO4EB
O5EO4BE"
580 PLAY"G+.","BL8B.L16O5C+","O3BO4
EBO5EO4BE"
590 PLAY"F+.","L2O4B.","O3F+BO4D+AD
+O3B"
600 PLAY"F+.","BL8B.L16O5C+","F+BO4
D+AD+O3B"
610 PLAY"E.","O4L2B.","G+BO4DG+DO3B
"
620 PLAY"A.","R2.","O4BO5C+O4AG+F+E
"
630 PLAY"F+.","E.","O3AO4ABO5EO4BA"
640 PLAY"B.","L4EF+D+","O3BO4AF+O5D
+O4BA"
650 PLAY"E.","L2E.","AF+G+D+EG+"
660 PLAY"R2.","R2.","BG+BO5EG+A"
670 PLAY"F+L8F+L16E","D.","DF+AO5C+
O4AF+"
680 PLAY"L2F+.","G.","O3BO4DGBDG"
690 PLAY"E.","C.","CEGBE"
700 PLAY"L1EL4F+D+","F+.B.","O3AO4C
+EAEC+D+F+ABAF+"
710 PLAY"L2E.","E.","AF+G+D+EG+"
720 PLAY"R2.","R2.","BG+BO5EG+B"
730 PLAY"T100G+.","T100O5C+.","T100
L4O6D+L2E"
740 PLAY"O4A.","O4F+.","L4O5D+L2E"
750 PLAY"F+.","O3B.","L8EL16F+G+L4F
+E"
760 PLAY"L1O3E","L4O4F+G+L2G+","L4O
4ABL2B"
770 GOTO 770
```

MSX

Månedens nyt i bib er programmet Snake Valley fra sidste nummer af finnen T. Mickelsson. Spillet, der både kan spilles af 1 og 2 spillere, går ud på at hver har en slange, og det gælder så om at æde modstanderens hale.

Ønsker du at komme i besiddelse af disse og/eller andre programmer fra MSX-BIB er brugsanvisningen her:

Du sætter dig ned og finder ud af hvilke programmer du vil købe. Derefter slipper du joystikket for en stund, går hen på posthuset, fatter et giroindbetalingskort, og skriver programnavnene på bagsiden.

Priser:

15 min. bånd	-	25 kr. stk.
5.25" disk	-	25 kr. stk.
3.5" disk	-	35 kr. stk.
programmer	-	10 kr. stk.

Et bånd kan rumme 8 programmer. En disk kan rumme hele biblioteket.

Eks: 8 programmer på 3.5" disk koster 8 * 10 + 35 = 115 dkr.

Programmerne bestilles hos:

Kim Andersen
Fundervej 32
2610 Rødovre
gironr. 7 50 87 00

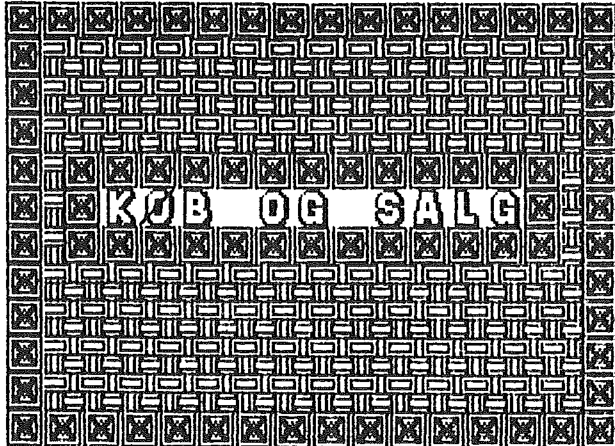
Jeres egne programmer sendes til samme adresse (der venter stadig en belønning i form af et bånd eller en disk efter eget ønske).

Kim

Indhold i MSX-BIB:
Se gamle numre!!



**** KØB/SALG & NYE MEDLEMMER ****





NU ER DET JUL IGEN
Spil sælges
Thunderball MSX disk
World Golf MSX2 disk
Wampire killer --!!-- modul
Pinguin adventure MSX 1+2 modul
Nemesis modul
PICO PICO disk
Og mange andre

Brian Nielsen
Dragebakken 130
5250 Odense SV Tlf.09 172653

Der er åben bart høj kurt på 64K ramudvidelser for også Lars Hansen Hundested vil gerne have et.

RAM-Udvidelse til MSX købes.
Må ikke være Spectravideos da det er for stort!
Prisen kan vi diskutere.

Lars Hansen
Hundested
Tlf. 02-32 46 60

DESPERAT LITTERÆR EFTERLYSNING.
Bøsckerna "Red Book" och "Behind the screens of the MSX home comp." købes, mychet bra betalt.
Ring eller skriv till:
Christer Elfstrøm
skærsboda, stensjøn
571 00 næssjø
Sverige / tel: 0380-91312

INDMELDELSESBLANKET



FORNAVN: ______________________

EFTERNAVN: ______________________

ADRESSE: ______________________

TLFNR.: ______________________

POSTNR. +BY: ______________________

ALDER: ______________________

MASKINE: ______________________

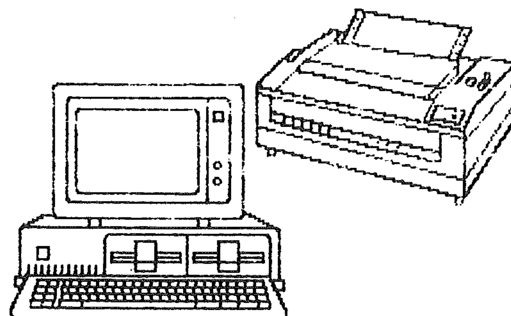
DIV. UDSTYR: ______________________

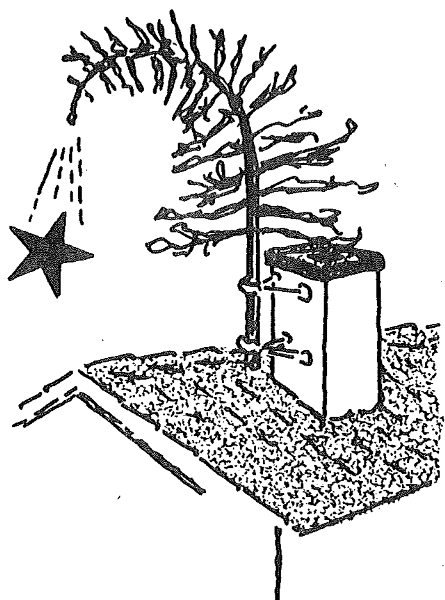
INTERESSE OMRADE: ______________________

**** KØB/SALG & NYE MEDLEMMER ****

Ønskes kjøpt: Til SVI-328
SVI-803 16K RAM kort
SVI-807 64K RAM kort
SVI-806 80 Col. kort.

Kontakt:Medlem nr 291
Frank Antonsen
Planetvn 8
N-9020 Tromsdalen
Tlf 083 3 11 74





ORIGINAL PROGRAM		Pris:	
WORDSTORE	DISC	100:-	
PRINT XPRESS	-!!-	150:-	
TASWORD	BAND	75:-	
AACKODRAW&PAINT	-!!-	75:-	
		400:-	SKR
Eller ALLTIHOP		350:-	SKR

FREDRIK ASP
ASPEBODA 8370
S-89193 FALUN
SVERIGE
tel: 023-31480

KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP

MSX BRUGER-KLUBBEN.
KASSERER PREBEN LUND
HYLDESPJÆLDET
TØMMERSTRÆDET 19
2620 ALBERTSLUND

===

**** SOFTSCROLL FRA JESPER ****

===

SOFTSCROLL FRA JESPER

De kommende sider er skrevet og programmeret af Jesper Schultz-Pedersen.
Først kommer et DEMO program i basic, dernæst sourcekoden til maskinkoden.
Sidstnævnte er så godt dokumenteret at vi ikke behøver skrive mere.
Virkeligt flot og grundigt arbejde.

Red.

```
; ***********************************
; * Softscroll rutine vs. 2.0 for MSX  *
; * Jesper Schultz-Pedersen 11/10/1987 *
; ***********************************

; Inden rutinen anvendes, kan man blanke bufferen, ved
; at fylde den med CHR$(0), eller man kan kopiere det
; tilsvarende areal i VRAM over, hvis man vil anvende
; noget, der allerede er p■ skaermen.

; Man skal ogs■ huske at fylde COLORRAM med for- og
; baggrundsfarve for det udvalgte skaermareal, da man
; ellers ikke ser ret meget!

; Vil man f.eks. scrolle linie to nedefra, er dens
; udseende defineret i VRAM fra #1600 til #16FF og
; dens COLORRAM fra #3600 til #36FF. Vil man scrolle
; samtlige 32 tegn, giver det disse vaerdier i tabellen.

;       TPTRMIN #D100 ( Foerste adresse for tekst )
;       TPTR    #D100 ( Initieret til TPTRMIN vaerdi )
;       ANTPIX  #0100 ( (ANTTEGN-1) * 8 )
;       BUFFER  #D800 ( Foerste adresse i RAM buffer )
;       VRAM    #1600 ( Foerste adresse i VRAM )
;       BUFMAX  #D907 ( #D800+(ANTTEGN)*8 )
;       BLIND   #D900 ( #D800+(ANTTEGN-1)*8 )
;       PIXMAX  #06   ( 6 pixel ml. tegn )
;       PIXCNTR #01   ( giver plot foerste gang )
;       ANTTEGN #21   ( Antal tegn at vise ) + 1
;       ANTLIN  #08   ( Antal scanlinier at scrolle )

; Det er muligt at scrolle kun med f.eks. scanlinie
; 2-4 talt nedefra blandt de otte scanlinier man nor-
; malt scroller, ved at saette ANTLIN til 3 og BUFMAX
; en lavere end normalt. Ville man scrolle scanlinie
; 4-6 skulle BUFMAX saettes tre lavere end normalt.

; Scrollrutinen som saadan kan godt reallokeres, men
; tabellen kan ikke uden videre flyttes. Omraader, der
; reserveres til BUFFER og til tekst, kan vaelges
; frit.

; Tekst vil blive udskrevet, til rutinen finder en
; CHR$(0) og derefter starte forfra.

; Rutinen kan anvendes ved gentagne kald via USR kom-
; mandoen - f.eks. d=usr0(0) hvor DEFUSR0 = #D000. Man
; kan ogsaa kalde den via ON INTERVAL. Altsaa styre
; via BASICs interruptfunktion. Eller man kan lade den
; virke ved at koble den ind i computerens standard
; interruptrutine. F.eks....
```

**** SOFTSCROLL FRA JESPER ****

```
; POKE &HFDA5,&HD0:POKE &HFDA4,&H00:POKE &HFDA3,&HC3

; Den kan saa deaktiveres med POKE &HFDA3,&HC9.

; Ved sidstnaevnte metode kan det foere til crash om
; man afbryder et program med STOP eller ved program-
; fejl. Brug kun denne metode, hvis alt fungerer!

; **************************************
; *   BIOS STANDARD RUTINER/ADRESSER   *
; **************************************

LDIRMV  EQU     #0059
LDIRVM  EQU     #005C
CHARROM EQU     #1BBF
; **************************************
; *    DATATABEL FOR SCROLL RUTINEN    *
; **************************************

TPTRMIN EQU     #E210
TPTR    EQU     #E212
ANTPIX  EQU     #E214
BUFFER  EQU     #E216
VRAM    EQU     #E218
BUFMAX  EQU     #E21A
BUF     EQU     #E21C
BLIND   EQU     #E21E
PIXMAX  EQU     #E220
PIXCNTR EQU     #E221
ANTTEGN EQU     #E222
SCANLIN EQU     #E223

; **************************************
; * INFO FOR BASICHEADER TIL BIN. FIL  *
; **************************************

BASIC   EQU     #FE     ; Byteflag for binaer fil til
                        ; BASIC.
START   EQU     #D000   ; Foerste adresse for binaer
                        ; fil.
        ORG     START-7 ; Header til diskettefil saa
        DEFB    BASIC   ; man kan anvende den fra
        DEFW    START   ; BASIC og loade den ind det
        DEFW    PGMSLUT ; rigtige sted.
        DEFW    RUNADRS

; **************************************
; *            HOVEDPROGRAM            *
; **************************************

PLOTCHK LD      HL,PIXCNTR      ; HVIS PIXCNTR = 0
        DEC     (HL)            ; OPDATERES DET
        JR      NZ,SCROLL       ; BLINDE FELT.

TPTRCHK LD      HL,(TPTR)       ; HVIS TEGN O CHR$(0)
        XOR     A               ; SAETTES TPTR =
        CP      (HL)            ; TPTRMIN.
```



**** SOFTSCROLL FRA JESPER ****

```
        JR      NZ,PLOTBEG
        LD      HL,(TPTRMIN)

PLOTBEG LD      A,(HL)          ; HENT TEGN (TEGNNR)
        INC     HL              ; TPTR=TPTR+1
        LD      (TPTR),HL
        LD      H,0
        LD      L,A             ; FIND POINTER TIL
        ADD     HL,HL           ; TEGNDEFINITION I
        ADD     HL,HL           ; MSX-ROMMEN VED
        ADD     HL,HL           ; FORMLEN:
        LD      DE,CHARROM      ; TEGNNR*8+CHARROM
        ADD     HL,DE
        LD      BC,8            ; KOPIER TEGNDEFINI-
        LD      DE,(BLIND)      ; TION TIL DET BLINDE
        LDIR                    ; FELT.
        LD      A,(PIXMAX)
        LD      (PIXCNTR),A

SCROLL  LD      DE,#FFF8        ; RECIPROKVAERDI AF 8
        LD      HL,(BUFMAX)
        LD      (BUF),HL
        LD      A,(SCANLIN)     ; SAET ANTAL SCAN-
        LD      C,A             ; LINIER AT SCROLLE
OUTLOOP LD      A,(ANTTEGN)
        LD      B,A
CPASSIV SLA     (HL)            ; RUTINE FOR OVER-
        JR      C,CARRY         ; FOERT PIXEL=0
NOCARRY ADD     HL,DE           ; (BUF)=(BUF)-8
        DJNZ    CPASSIV
        JR      TESTOUT
CAKTIV  LD      A,(HL)          ; RUTINE FOR OVER-
        ADC     A,A             ; FOERT PIXEL=1
        LD      (HL),A
        JR      NC,NOCARRY
CARRY   ADD     HL,DE           ; (BUF)=(BUF)-8
        DJNZ    CAKTIV
TESTOUT LD      HL,(BUF)
        DEC     HL
        LD      (BUF),HL
        DEC     C               ; NAESTE SCANLINIE
        JR      NZ,OUTLOOP
RAMVRAM LD      BC,(ANTPIX)
        LD      DE,(VRAM)
        LD      HL,(BUFFER)
        CALL    LDIRVM
        RET

; ***********************************
; *     PARAMETRE TIL BASIC HEADER    *
; ***********************************

PGMLEN  EQU     $-START
PGMSLUT EQU     START+PGMLEN-1
RUNADRS EQU     START

        END
```

**** SOFTSCROLL FRA JESPER ****

```
100 ' ** Initialiser program **
110 '
120 CLEAR 350,&HD000
130 DIM Z,D,T,C$,T$(2)
140 DEFINT A-Z
150 DEFUSR0=&HD000
160 KEYOFF:SCREEN 0:WIDTH 40
200 '
210 '** MC - kode **
220 '
230 RESTORE 1530
240 FOR Z=&HD000 TO &HD068
250 READ C$
260 POKE Z,VAL("&H"+C$)
270 NEXT
300 '
310 '** Opret tekststrenge **
320 '
330 T$(0)="Denne tekst viser scroll
 drevet med en FOR-NEXT konstruktio
n. Hurtig - men lidt huggende!.....
..     "+CHR$(0)
340 T$(1)="Denne tekst viser scroll
 drevet med BASICs ON INTERVAL=? ko
mmando. Hastighed kan reguleres....
..     "+CHR$(0)
350 T$(2)="Denne tekst viser scroll
 drevet direkte via standard interr
uptrutinen i MSX. 50 pixel/sekund..
..     "+CHR$(0)
400 '
410 '** Initier grafikmode 2 **
420 '
430 COLOR 3,12,5
440 SCREEN 2
450 OPEN "GRP:" AS #1
460 FOR Z=&H3600 TO &H36FF
470 VPOKE Z,&H3C
480 NEXT
500 '
510 '** Vis scroll med FOR-NEXT **
520 '
530 DRAW"bm20,20"
540 PRINT#1,"Metode 1: Brug af FOR-
NEXT"
550 GOSUB 1100:T=0:GOSUB 1230:GOSUB
 1330
560 FOR Z=1 TO 1800
570 D=USR0(0)
580 NEXT
600 '
610 '** Vis scroll med ON INTERVAL
**
620 '
630 DRAW"bm20,36"
640 PRINT#1,"Metode 2: Brug af ON I
NTERVAL"
650 GOSUB 1100:T=1:GOSUB 1230:GOSUB
 1330
660 ON INTERVAL=1 GOSUB 1010
670 INTERVAL ON
680 FOR Z=1 TO 1000:NEXT
690 INTERVAL OFF
700 DRAW"bm20,140"
710 PRINT#1,"Styr fart vha. argumen
t til
720 DRAW"bm20,152"
730 PRINT#1,"ON INTERVAL
740 ON INTERVAL=2 GOSUB 1010
750 INTERVAL ON
760 FOR Z=1 TO 5000:NEXT
770 INTERVAL OFF
780 LINE(20,140)-(250,160),12,BF
800 '
810 '** Vis scroll med interrupt **
820 '
830 DRAW"bm20,52"
840 PRINT#1,"Metode 3: Brug af inte
rrupt"
850 GOSUB 1100:T=2:GOSUB 1230:GOSUB
 1330
860 POKE &HFDA5,&HD0
870 POKE &HFDA4,&H0
880 POKE &HFDA3,&HC3
890 FOR Z=1 TO 20000:NEXT
900 POKE &HFDA3,&HC9
910 SCREEN 0
920 LOCATE 6,8
930 PRINT"Et eller andet sted skal
jeg
940 LOCATE 6,10
950 PRINT"jo stoppe demonstrationen
!
960 LOCATE 1,20
970 END
1000 '
1010 '** Rutine til ON INTERVAL **
1020 '
1030 D=USR0(0)
1040 RETURN
1100 '
1110 '** Sletning af scrollfelt **
1120 '
1130 FOR Z=&H1600 TO &H16FF
1140 VPOKE Z,0
1150 NEXT
1160 FOR Z=&HD800 TO &HD8FF
1170 POKE Z,0
1180 NEXT
1190 RETURN
```

```
1200 '
1210 '** Hent tekst til strengbuffe
r **
1220 '
1230 FOR Z=1 TO 101
1240 POKE Z+&HDOFF,ASC(MID$(T$(T),Z
,1))
1250 NEXT
1260 RETURN
1300 '
1310 '** Udfyld tabel **
1320 '
1330 POKE &HE210,&H0:POKE&HE211,&HD
1
1340 POKE &HE212,&H0:POKE&HE213,&HD
1
1350 POKE &HE214,&H0:POKE&HE215,&H1
1360 POKE &HE216,&H0:POKE&HE217,&HD
8
1370 POKE &HE218,&H0:POKE&HE219,&H1
6
1380 POKE &HE21A,&H7:POKE&HE21B,&HD
9
1390 POKE &HE21C,&H0:POKE&HE21D,&H0
1400 POKE &HE21E,&H0:POKE&HE21F,&HD
9
1410 POKE &HE220,&H6
1420 POKE &HE221,&H1
1430 POKE &HE222,&H21
1440 POKE &HE223,&H8
1450 RETURN
1500 '
1510 '** Data MC-kode. (105 bytes)
**
1520 '
1530 DATA 21,21,E2,35,20,28,2A,12
1540 DATA E2,AF,BE,20,03,2A,10,E2
1550 DATA 7E,23,22,12,E2,26,00,6F
1560 DATA 29,29,29,11,BF,1B,19,01
1570 DATA 08,00,ED,5B,1E,E2,ED,B0
1580 DATA 3A,20,E2,32,21,E2,11,F8
1590 DATA FF,2A,1A,E2,22,1C,E2,3A
1600 DATA 23,E2,4F,3A,22,E2,47,CB
1610 DATA 26,38,0A,19,10,F9,18,08
1620 DATA 7E,8F,77,30,F6,19,10,F8
1630 DATA 2A,1C,E2,2B,22,1C,E2,0D
1640 DATA 20,E1,ED,4B,14,E2,ED,5B
1650 DATA 18,E2,2A,16,E2,CD,5C,00
1660 DATA C9
```



BOWLA MED SVEN

```
10 REM SAVE"1:bowla"  DSK ELLER CAS
:
20 REM TILLVERKARE  SVEN-AKE SVENSS
ON
30 REM                NÆRKESGATAN 3A
40 REM             S-214 30 MALMØ SVE
RIGE
50 REM ********* OBS !!!!!!!!!!!!
60 REM NY ADRESS FRAN OCH MED 87070
1.
70 REM     ALBINSROGATAN 47
80 REM     S-214 67 MALMØ SVERIGE
90 REM SLUTFØRT *************** 870
402 ****************
100 REM DATOR SVI 328 MED 80 SPARS
DSK o CAS: SKRIVARE PHILIPS PTS 310
0
110 ON STOP GOSUB 4160 : STOP ON
120 CLICK OFF
130 COLOR 12,3,10 : SCREEN 2
140 LOCATE 0,17
150 PRINT "***********"
160 PRINT "* BOWLING *"
170 PRINT "***********"
180 REM *****  INLEDNINGSMUSIK  ***
****
190 A$="V12T255O3DD#EO4CCO3EO4CCO3E
O4CCC"
200 B$="O4CDD#ECDEEO3BO4DDCCC"
210 C$="O3AGF#AAO4CEDCO3AO4DDDD"
220 D$="O4CDD#ECDEE"
230 PLAY A$
240 PLAY B$
250 PLAY A$
260 PLAY C$
270 PLAY A$
280 PLAY B$
290 PLAY D$
300 PLAY D$
310 PLAY B$
320 REM NOLLSTÆLLNING AV VARIABLER

330 COLOR 15,4,5 : CLEAR : DEFINT A
-Y :ON ERROR GOTO 2860 : ON STOP GO
SUB 4160 : STOP ON
340 REM GRUND DATA ANTAL DELTAGARE

350 SCREEN 0,0 : WIDTH 39 : LOCATE,
,0: PRINT STRING$(195,42) : LOCATE
14,2 : PRINT CHR$(27)+"p""  BOWLING
 "CHR$(27)+"q"
360 LOCATE 0,7 : INPUT "BESKRIVNING
 J/N (N) " ; D$
370 IF D$="J" OR D$="j" THEN GOTO 3
470
380 D$=""
390 LOCATE 0,7 : INPUT "ANTAL DELTA
GARE 1 ELLER 2 " ; D$
400 IF VAL(D$)=1 OR VAL(D$)=2 THEN
C=VAL(D$) ELSE 330
410 D$="" : Z=C
420 PRINT
430 PRINT : INPUT "NAMN DELTAGARE n
r 1: "; A$
440 PRINT : INPUT "JOYSTICK NR 0,1
ELLER 2 "; D$ : IF D$="" GOTO 330
450 IF VAL(D$)=0 OR VAL(D$)=1 OR VA
L(D$)=2 THEN A=VAL(D$) ELSE 330
460 D$="" : E=A
470 IF C=1 GOTO 530
480 PRINT
```

**** BOWLA MED SVEN ****

```
490 PRINT : INPUT "NAMN DELTAGARE n
r 2: ";B$
500 PRINT : INPUT "JOYSTICK NR 0,1
ELLER 2 "; D$ : IF D$="" GOTO 330
510 IF VAL(D$)=0 OR VAL(D$)=1 OR VA
L(D$)=2 THEN B=VAL(D$) ELSE 330
520 D$=""
530 IF LEN(A$)>16 OR LEN(B$)>16 GOT
O 330
540 PRINT : INPUT"ARM HASTIGHET 1-9
 (9) ";D$ : IF D$="" THEN SV=90 : C
$="" : GOTO 570
550 IF INSTR(1,"123456789",D$)=0 TH
EN 330
560 SV=10*VAL(D$):IF SV>90 THEN 330
570 REM ****** BOWLING BANA *******
****
580 COLOR 15,12,3 : SCREEN 1,2 : ON
 STOP GOSUB 4170 : STOP ON
590 LINE (0,0)-(256,32),6,BF
600 LINE (0,33)-(256,159),10,BF
610 LINE (40,62)-(256,130),11,BF
620 LINE (8,143)-(32,159),14,BF
630 LINE (252,50)-(256,142),1,BF
640 LINE (5,10)-(256,10),9
650 LINE (5,21)-(256,21),9
660 LINE (5,170)-(256,170),3
670 LINE (5,181)-(256,181),3
680 FOR I=5 TO 221 STEP 24
690 LINE (I,0)-(I,32),9
700 LINE (I+12,11)-(I+12,20),9
710 LINE (I,160)-(I,192),3
720 LINE (I+12,171)-(I+12,180),3
730 NEXT I
740 REM PILAR

750 LOCATE 70,69 : PRINT CHR$(212)
760 LOCATE 84,77 : PRINT CHR$(212)
770 LOCATE 98,85 : PRINT CHR$(212)
780 LOCATE 112,93 : PRINT CHR$(212)
790 LOCATE 98,101 : PRINT CHR$(212)
800 LOCATE 84,109 : PRINT CHR$(212)
810 LOCATE 70,117 : PRINT CHR$(212)
820 LOCATE 9,1 : PRINT " 1   2   3
  4   5   6   7   8   9   10"
830 LOCATE 9,161 : PRINT " 1   2
3   4   5   6   7   8   9   10"
840 REM LÆSA IN SPRITAR

850 LOCATE 57,148 : PRINT "LADDNING
 AV FIGURER " : RESTORE 2910
860 FOR J=1 TO 18
870 S$=STRING$(32,0)
880 FOR I=1 TO 16
890 READ E$,F$
900 MID$(S$,I,1)=CHR$(VAL("&H"+E$))
910 MID$(S$,I+16,1)=CHR$(VAL("&H"+F
$))
920 NEXT I : SPRITE$(J)=S$
930 NEXT J
940 REM KÆGLORNAS LÆGE A GER X KORD
INAT    GUBENS Y LÆGE=H    B GER Y
KORDINAT
950 A(1)=200 : A(2)=214 : A(3)=214
:A(4)=228 : A(5)=228 : A(6)=228 : A
(7)=242 : A(8)=242 : A(9)=242 : A(1
0)=242
960 H=93 : B(1)=93 : B(2)=85 : B(3)
=101 : B(4)=77 : B(5)=93 : B(6)=109
 : B(7)=69 : B(8)=85 : B(9)=101 : B
(10)=117
970 REM BYTE AV SPELARE

980 IF Z=2 THEN Z=1 : E=A : GOTO 10
00
990 IF Z=1 AND C=2 THEN Z=2 : E=B
1000 LINE (33,33)-(256,49),1,BF : L
INE (33,143)-(256,159),1,BF
1010 IF Z=1 THEN LOCATE 57,37 : PRI
NT A$ ELSE LOCATE 57,148 : PRINT B$
1020 REM SÆTTA KÆGLORNA TILL ≠

1030 FOR I=1 TO 10
1040 C$(I)="≠"
1050 GM1$="M"+STR$(A(I)+2)+","+STR$
(B(I))
1060 DRAW "C15BXGM1$;R1F2D2G2L1H2U2
E2":PAINT(A(I)+3,B(I)+3),15
1070 NEXT I
1080 REM FLYTTNING AV GUBBE UPP OCH
 NER .
1090 X=15 : Y=H : G=0 : I=1 : J=0 :
 F=12: SOUND7,&B11110110:SOUND8,16:
SOUND1,15:SOUND0,1:SOUND6,31:SOUND1
1,50:SOUND12,2
1100 PUT SPRITE 10,(15,145),1,1
1110 D=STICK(E) : IF I>6 THEN I=6
1120 IF J=2 THEN F=F+1 : FOR J1=SV
TO 90 : NEXTJ1 : GOTO 1290
1130 IF D=0 THEN PUT SPRITE 5,(X,Y-
24),1,5 : PUT SPRITE 6,(0,0),0,31 :
 I=1
1140 IF D=1 THEN PUT SPRITE 5,(X,Y-
30),1,6
1150 IF D=5  THEN PUT SPRITE 5,(X,Y
-24),1,6
1160 IF D=1 THEN Y=Y-I : I=I+1 : IF
 Y<50 THEN Y=50
1170 IF D=5 THEN Y=Y+I : I=I+1 : IF
 Y>145 THEN Y=145
1180 IF D=3 AND F=7 AND G=1 AND STR
IG(E)=0 THEN FOR J1=SV TO 90 STEP 2
 : IF STRIG(E)=-1 THEN J=2 : GOTO 1
300 ELSE NEXT J1 : J=2 : GOTO 1300
1190 IF D=3 THEN F=F+1 : IF F>18 TH
EN F=18
1200 IF D=7 THEN F=F-1 : IF F<7 THE
N F=7
1210 REM FOTSTEG
1220 IF I>1 AND Y>50 AND Y<145 THEN
 SOUND 13,0
1230 REM GUBBE

1240 PUT SPRITE 2,(X-2,Y-33),Z*6,2
1250 PUT SPRITE 3,(X-2,Y-17),Z*6,3
1260 PUT SPRITE 14,(X,Y-22),15,4
1270 IF D=1 THEN PUT SPRITE 6,(X,Y-
36),1,6
1280 IF D=5 THEN PUT SPRITE 6,(X,Y-
34),1,6
1290 IF J=2 AND F=19 THEN IF SV=10
THEN F=18 : GOTO 1340 ELSE X=X+F*2-
24 : F=16 : GOTO 1370
1300 IF F<=12 THEN PUT SPRITE 7,(X-
7,Y-9),Z*6,F ELSE PUT SPRITE 7,(X+4
,Y-9),Z*6,F : REM ARM  SPRITE 7-18
1310 IF G=1 THEN PUT SPRITE 10,(X+F
*2-24,Y),1,1 : GOTO 1330
1320 IF F=12 AND Y=145 THEN G=1 ELS
E GOTO 1110
1330 IF STRIG(E)=-1 AND J=2 GOTO 13
40 ELSE 1110
1340 REM ------------- KLOT IVÆG -
-----
1350 X=X+F*2-24
1360 F=16*F/2+100
1370 H=Y : ZZ=Y : IF Y>125 THEN F=3
00 : Y=130 : GOTO 1390
1380 IF Y<56 THEN Y=50
1390 SOUND 7,&B11100101:SOUND 9,7:S
```

```
OUND 3,13:SOUND 2,1:SOUND 6,30:SOUN
D8,16:SOUND12,50
1400 FOR X=X TO 187
1410 IF X>F AND Y<>50 THEN ZZ=ZZ-.5
 : Y=INT(ZZ) : IF Y<50 THEN Y=50
1420 FOR J=1 TO 6 : NEXT J
1430 PUT SPRITE 10,(X,Y),1,1
1440 NEXT X
1450 FOR X=188 TO 198 STEP 2
1460 IF X>F THEN Y=Y-1 : IF Y<50 TH
EN Y=50
1470 XX=194-X : IF XX=0 THEN XX=1 E
LSE IF XX<0 THEN XX=0
1480 PUT SPRITE 10,(X,Y),1,1
1490 IFC$(1)="ﾁ"ANDY>=82+XXANDY<=10
0-XXTHENC$(1)="":LINE(200,93)-(205,
100),11,BF:ONY-81GOSUB2250,2250,225
0,2250,2020,2010,2010,2020,2030,209
0,2000,1990,1980,1980,1990,2250,225
0,2250,2250:SOUND13,3
1500 PUT SPRITE 10,(X+1,Y),1,1:NEXT
 X
1510 IF 200>F THEN Y=Y-2 : IF Y<50
THEN Y=50
1520 PUT SPRITE 10,(200,Y),1,1
1530 IF C$(1)="ﾁ" AND Y>=83 AND Y<=
99 THEN C$(1)="" : LINE(200,93)-(20
5,100),11,BF:SOUND13,3
1540 PUT SPRITE 10,(201,Y),1,1
1550 FOR X=202 TO 212 STEP 2
1560 IF X>F THEN Y=Y-1 : IF Y<50 TH
EN Y=50
1570 XX=208-X : IF XX=0 THEN XX=1 E
LSE IF XX<0 THEN XX=0
1580 IF C$(2)="ﾁ" AND Y>=74+XX AND
Y<=92-XX THEN C$(2)="" : LINE(214,8
5)-(219,92),11,BF:ON Y-73 GOSUB 203
0,2030,2030,2150,2110,2080,2080,208
0,2090,2200,2050,2040,2040,2040,207
0,2250,2250,2250,2250:SOUND13,3
1590 PUT SPRITE 10,(X,Y),1,1
1600 IF C$(3)="ﾁ" AND Y>=90+XX AND
Y<=108-XX THEN C$(3)="" : LINE(214,
101)-(219,108),11,BF:ON Y-89 GOSUB
2250,2250,2250,2250,2150,2140,2140,
2140,2150,2210,2110,2100,2100,2100,
2110,2050,2030,2030,2030:SOUND13,3
1610 PUT SPRITE 10,(X+1,Y),1,1:NEXT
 X
1620 IF 214>F THEN Y=Y-2 : IF Y<50
THEN Y=50
1630 IF C$(2)="ﾁ" AND Y>=75 AND Y<=
91 THEN GOSUB 2000:SOUND13,3
1640 PUT SPRITE 10,(214,Y),1,1
1650 IF C$(3)="ﾁ" AND Y>=91 AND Y<=
107 THEN GOSUB 2030 : GOSUB 2000:SO
UND13,3
1660 PUT SPRITE 10,(215,Y),1,1
1670 FOR X=216 TO 226 STEP 2
1680 IF X>F THEN Y=Y-1 : IF Y<50 TH
EN Y=50
1690 XX=222-X : IF XX=0 THEN XX=1 E
LSE IF XX<0 THEN XX=0
1700 IF C$(4)="ﾁ" AND Y>=66+XX AND
Y<=84-XX THEN C$(4)="" : LINE(228,7
7)-(233,84),11,BF:ON Y-65 GOSUB 212
0,2130,2130,2210,2200,2200,2200,220
0,2200,2250,2180,2180,2180,2180,218
0,2250,2250,2250,2250:SOUND13,3
1710 PUT SPRITE 10,(X,Y),1,1
1720 IF C$(5)="ﾁ" AND Y>=82+XX AND
Y<=100-XX THEN C$(5)="" : LINE(228,
93)-(233,100),11,BF:ON Y-81 GOSUB 2
150,2150,2150,2240,2210,2210,2210,2
210,2210,2250,2200,2200,2200,2200,2
200,2180,2070,2070,2070:SOUND13,3
1730 IF C$(6)="ﾁ" AND Y>=98+XX AND
Y<=116-XX THEN C$(6)="" : LINE(228,
109)-(233,116),11,BF:ON Y-97 GOSUB
2250,2250,2250,2250,2240,2240,2240,
2240,2240,2250,2210,2210,2210,2210,
2210,2200,2110,2110,2060:SOUND13,3
1740 PUT SPRITE 10,(X+1,Y),1,1:NEXT
 X
1750 IF 228>F THEN Y=Y-2 : IF Y<50
THEN Y=50
1760 IF C$(4)="ﾁ" AND Y>=67 AND Y<=
83 THEN GOSUB 2050:SOUND13,3
1770 PUT SPRITE 10,(228,Y),1,1
1780 IF C$(5)="ﾁ" AND Y>=83 AND Y<=
99 THEN GOSUB 2060:SOUND13,3
1790 IF C$(6)="ﾁ" AND Y>=99 AND Y<=
115 THEN GOSUB 2120:SOUND13,3
1800 PUT SPRITE 10,(229,Y),1,1
1810 FOR X=230 TO 240 STEP 2
1820 IF X>F THEN Y=Y-1 : IF Y<50 TH
EN Y=50
1830 XX=236-X : IF XX=0 THEN XX=1 E
LSE IF XX<0 THEN XX=0
1840 IF C$(7)="ﾁ" AND Y>=58+XX AND
Y<=76-XX THEN C$(7)="" : LINE(242,6
9)-(247,76),11,BF:ON Y-57 GOSUB 222
0,2190,2200,2250,2250,2250,2250,225
0,2250,2250,2250,2250,2250,2250,225
0,2250,2250,2250,2250:SOUND13,3
1850 IF C$(8)="ﾁ" AND Y>=74+XX AND
Y<=92-XX THEN C$(8)="" : LINE(242,8
5)-(247,92),11,BF:ON Y-73 GOSUB 223
0,2230,2210,2250,2250,2250,2250,225
0,2250,2250,2250,2250,2250,2250,225
0,2250,2250,2250,2250:SOUND13,3
1860 PUT SPRITE 10,(X,Y),1,1
1870 IF C$(9)="ﾁ" AND Y>=90+XX AND
Y<=108-XX THEN C$(9)="" : LINE(242,
101)-(247,108),11,BF:ON Y-89 GOSUB
2240,2240,2240,2250,2250,2250,2250,
2250,2250,2250,2250,2250,2250,2250,
2250,2250,2200,2170,2170:SOUND13,3
1880 IF C$(10)="ﾁ" AND Y>=106+XX AN
D Y<=124-XX THEN C$(10)="" : LINE(2
42,117)-(247,124),11,BF:ON Y-105 GO
SUB 2250,2250,2250,2250,2250,2250,2
250,2250,2250,2250,2250,2250,2250,2
250,2250,2250,2210,2190,2160:SOUND1
3,3
1890 PUT SPRITE 10,(X+1,Y),1,1:NEXT
 X
1900 IF 242>F THEN Y=Y-2 : IF Y<50
THEN Y=50
1910 IF C$(7)="ﾁ" AND Y>=59 AND Y<=
75 THEN GOSUB 2180:SOUND13,3
1920 IF C$(8)="ﾁ" AND Y>=75 AND Y<=
91 THEN GOSUB 2170:SOUND13,3
1930 PUT SPRITE 10,(242,Y),1,1
1940 IF C$(9)="ﾁ" AND Y>=91 AND Y<=
107 THEN GOSUB 2190:SOUND13,3
1950 IF C$(10)="ﾁ" AND Y>=107 AND Y
<=123 THEN GOSUB 2230:SOUND13,3
1960 PUT SPRITE 10,(243,Y),1,1:GOTO
 2270
1970 REM BORTAGNING AV KÆGLOR VID T
RÆFF
1980 C$(7)="" : LINE(242,69)-(247,7
6),11,BF
1990 C$(4)="" : LINE(228,77)-(233,8
4),11,BF
2000 C$(2)="" : LINE(214,85)-(219,9
2),11,BF : RETURN
2010 C$(10)="": LINE(242,117)-(247,
124),11,BF
```

**** BOWLA MED SVEN ****

```
2020 C$(6)="" : LINE(228,109)-(233,
116),11,BF
2030 C$(3)="" : LINE(214,101)-(219,
108),11,BF : RETURN
2040 C$(7)="" : LINE(242,69)-(247,7
6),11,BF
2050 C$(4)="" : LINE(228,77)-(233,8
4),11,BF : RETURN
2060 C$(5)="" : LINE(228,93)-(233,1
00),11,BF
2070 C$(4)="" : LINE(228,77)-(233,8
4),11,BF :RETURN
2080 C$(9)="" : LINE(242,101)-(247,
108),11,BF
2090 C$(5)="" : LINE(228,93)-(233,1
00),11,BF : RETURN
2100 C$(8)="" : LINE(242,85)-(247,9
2),11,BF
2110 C$(5)="" : LINE(228,93)-(233,1
00),11,BF :RETURN
2120 C$(6)="" : LINE(228,109)-(233,
116),11,BF
2130 C$(5)="" : LINE(228,93)-(233,1
00),11,BF : RETURN
2140 C$(10)="": LINE(242,117)-(247,
124),11,BF
2150 C$(6)="" : LINE(228,109)-(233,
116),11,BF : RETURN
2160 C$(9)="" : LINE(242,101)-(247,
108),11,BF
2170 C$(8)="" : LINE(242,85)-(247,9
2),11,BF
2180 C$(7)="" : LINE(242,69)-(247,7
6),11,BF : RETURN
2190 C$(9)="" : LINE(242,101)-(247,
108),11,BF
2200 C$(8)="" : LINE(242,85)-(247,9
2),11,BF : RETURN
2210 C$(9)="" : LINE(242,101)-(247,
108),11,BF : RETURN
2220 C$(8)="" : LINE(242,85)-(247,9
2),11,BF
2230 C$(9)="" : LINE(242,101)-(247,
108),11,BF
2240 C$(10)="": LINE(242,117)-(247,
124),11,BF
2250 RETURN
2260 REM RÆKNING EFTER TRÆFF
.
2270 PUT SPRITE 10,(20,145),1,1
2280 K=0 : S=S+1
2290 IF S=2 THEN S=3
2300 IF Z=1 AND S=1 THEN O=O+1
2310 FOR I=1 TO 10
2320 IF C$(I)="" THEN K=K+1
2330 NEXT I
2340 IF K=10 AND S=1 THEN SOUND7,24
8:PLAY"O4T120L8C64R64C64DCEF","O4L8
GFGAD","O4L8GFGAD": FOR I=1 TO 2000
: NEXT: GOTO 2380
2350 IF K=10 AND S>1 THEN SOUND7,24
8:PLAY"O4T120L8C64R64C64C" : FOR I=
1 TO 1000: NEXT : GOTO 2380
2360 IF K=0 AND S=1 OR K=L AND S>1
THEN SOUND7,248:PLAY"O1T255A":FORI=
1TO 500:NEXT:GOTO 2380
2370 SOUND7,248:PLAY"O5T255A":FORI=
1TO 500:NEXT
2380 IF Z=1 THEN LOCATE 3,13 ELSE L
OCATE 3,173
2390 IF S=1 THEN L=K ELSE L=K-L
2400 IF S>3 GOTO 2680
2410 IF L=10 AND S=1 AND D(Z)=0 THE
N D(Z)=3 : E(Z)=0 : GOTO 2620 : REM
 STRIKE NR 1
2420 IF L=10 AND S=1 AND G(Z)=0 THE
N G(Z)=3 : H(Z)=0 : GOTO 2620 : REM
 STRIKE NR 2
2430 IF L=10 AND S=1 AND J(Z)=0 THE
N J(Z)=3 : K(Z)=0 : GOTO 2620 : REM
 STRIKE NR 3
2440 IF K=10 AND M(Z)=0 THEN M(Z)=2
 : N(Z)=0 : PRINT TAB(O*4-1) "/" :
GOTO 2460 : REM SPÆRR
2450 IF L=0 THEN PRINT TAB(O*4+S-4)
 "-"ELSE PRINT TAB(O*4+S-5) L
2460 GOSUB 2650 : REM POSITIONSBEST
ÆMNING AV SIFROR
2470 IF D(Z)>0 THEN E(Z)=E(Z)+L : D
(Z)=D(Z)-1 : IF D(Z)=0 THEN T(Z)=T(
Z)+E(Z) : IF G(Z)<>0 THEN GOSUB 263
0 ELSE GOSUB 2640
2480 IF G(Z)>0 THEN H(Z)=H(Z)+L : G
(Z)=G(Z)-1 : IF G(Z)=0 THEN T(Z)=T(
Z)+H(Z) : IF J(Z)<>0 THEN GOSUB 263
0 ELSE GOSUB 2640
2490 IF J(Z)>0 THEN K(Z)=K(Z)+L : J
(Z)=J(Z)-1 : IF J(Z)=0 THEN T(Z)=T(
Z)+K(Z) : IF D(Z)<>0 THEN GOSUB 263
0 ELSE GOSUB 2640
2500 IF M(Z)>0 THEN N(Z)=N(Z)+K : M
(Z)=M(Z)-1 : IF M(Z)=0 THEN T(Z)=T(
Z)+N(Z) : GOSUB 2640
2510 GOSUB 2650
2520 IF D(Z)=0 AND G(Z)=0 AND J(Z)=
0 AND M(Z)=0 AND S=3 THEN T(Z)=T(Z)
+K : PRINT TAB(O*4-LEN(STR$(T(Z))))
 T(Z)
2530 IF S=3 AND O>9 AND K<10 AND C=
Z THEN GOTO 2750 : MISS I OMGANG 10
2540 IF S=3 AND O>9 AND K=10 THEN L
=0 : GOTO 1020
2550 IF S<>4 GOTO 2580
2560 IF K=10 THEN L=0 : GOTO 1020
2570 IF D(Z)<>0 OR G(Z)<>0 OR J(Z)<
>0 THEN GOTO 1080
2580 IF S=5 AND C=Z GOTO 2750
2590 IF O>10 THEN O=10
2600 IF S=1  GOTO 1080
2610 S=0 : L=0 : GOTO 980
2620 S=3 : PRINT TAB(O*4-3) "X" : G
OTO 2460
2630 PRINT TAB(O*4-8-LEN(STR$(T(Z))
)) T(Z) : RETURN
2640 PRINT TAB(O*4-4-LEN(STR$(T(Z))
)) T(Z) : RETURN
2650 IF Z=1 THEN LOCATE 3,24 ELSE L
OCATE 3,184
2660 RETURN
2670 REM OMGÅNG 10 S=4 ELLER S=5
-
2680 IF M(Z)=1 THEN S=S+1
2690 IF O=11 THEN O=10
2700 O=O+1
2710 IF L=10 THEN PRINT TAB(35+S) "
X" : GOTO 2460
2720 IF K=10 THEN PRINT TAB(35+S) "
/" : GOTO 2460
2730 IF L=0  THEN PRINT TAB(35+S) "
-" : GOTO 2460
2740 PRINT  TAB(34+S) L  : GOTO 246
0
2750 REM AVSLUTNING EFTER 10 OMGANG
AR .
2760 SOUND7,248:PLAY"v8t101s1m13000
o4l4d8a.a8f+db2r4.d8o5d4.d8c+o4bba2
ac+.c+8def+g+aba2g+2a2r4.","v8t101s
1m13000o3l4d8f+.f+8af+g2r4.o4d8d.d8
ddgf+2do3a.a8aaabao4dc+2o3b2a2r4.",
"v8t101s1m13000o4l4r8d.d8ddo4d2r2o3
```

**** BOWLA MED SVEN ****

```
b.b8agdd2f+g.g8f+o4c+o3ddc+de2e2o4c
+2r4."
2770 LINE (40,62)-(250,130),11,BF
2780 LOCATE 46,77 : PRINT A$: LOCAT
E 150,77 : IF T(1)<>0 THEN PRINT "S
UMMA " T(1)
2790 IF C=2 THEN LOCATE 46,93 : PRI
NT B$: LOCATE 150,93 : IF T(2)<>0 T
HEN PRINT "SUMMA " T(2)
2800 FOR I=1 TO 4000 : NEXT
2810 LOCATE 40,109 : PRINT " Vill n
i forsoka en gang till j/n ":PRESET
(101,109),15:PRESET(103,109),15 :PR
ESET(119,109),15:PRESET(121,109),15
 :PRESET(168,109),15
2820 D$=INKEY$ : IF D$="" GOTO 2820
2830 IF D$="J" OR D$="j" THEN GOTO
320
2840 IF D$="N" OR D$="n" THEN END E
LSE 2820
2850 REM FELHANTERNING

2860 RESUME 320
2870 DATA  50,0,70,8,78,88,78,0:REM
 æ
2880 DATA  0,50,0,70,88,88,70,0:REM
 ø
2890 DATA  20,0,70,8,78,88,78,0:REM
 å
2900 DATA  20,0,70,88,F8,88,88,0:RE
M Å
2910 DATA 6,0,1F,80,3F,C0,3F,C0,7F,
E0,7F,E0,7F,E0,3F,C0,3F,C0,1F,80,6,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0:REM SPRITE  1
               klot
2920 DATA 3,E0,7,F0,7,F8,F,F8,F,FC,
1F,FC,1F,FC,3F,FC,3F,FE,3F,FE,3F,FE
,3F,FE,3F,FE,3E,3E,38,1E,38,E:REM S
PRITE  2       ovandel gubbe
2930 DATA 30,E,30,E,38,E,38,1E,3E,3
E,3F,FE,3F,FE,3F,FE,3F,FE,3F,FE,3F,
FE,1F,FC,1F,FC,1F,FC,F,F8,7,E0:REM
SPRITE  3      underdel gubbe
2940 DATA 0,0,3F,C0,7F,E0,7F,E0,7F,
E0,7F,E0,7F,E0,7F,E0,7F,E0,7F,E0,3F
,C0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0:REM SPRITE
 4             huvud gubbe
2950 DATA 0,3E,0,3F,0,3F,0,3E,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3E,0,3
F,0,3F,0,3E:REM SPRITE  5
               føtter
2960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3E,0,3F,0,
3F,0,3E:REM SPRITE  6           1 fo
t
2970 DATA 0,3F,0,3F,0,3F,0,3F,0,3F,
0,3F,0,3F,0,1F,0,3F,0,FF,3,FE,3F,F8
,FF,E0,7F,80,FE,0,18,0:REM SPRITE
7              arm 1-12 sprite 7-18
2980 DATA 0,3F,0,3F,0,3F,0,3F,0,3F,
0,3F,0,3F,0,1F,0,3F,0,7F,0,FE,F,FC,
3F,F0,1F,C0,3F,0,C,0:REM SPRITE  8
2990 DATA 0,3F,0,3F,0,3F,0,3F,0,3F,
0,3F,0,3F,0,1F,0,3F,0,7F,0,FE,7,FC,
F,F8,7,F0,F,80,7,0:REM SPRITE  9
3000 DATA 0,3F,0,3F,0,3F,0,3F,0,3F,
0,3F,0,3F,0,1F,0,3F,0,3F,0,7E,1,FC,
3,F8,1,F0,3,E0,1,C0:REM SPRITE  10
3010 DATA 0,3F,0,3F,0,3F,0,3F,0,3F,
0,3F,0,3F,0,1F,0,1F,0,3F,0,7E,0,7C,
0,F8,0,F8,0,F8,0,70:REM SPRITE  11
3020 DATA 0,3F,0,3F,0,3F,0,3F,0,3F,
0,3F,0,3F,0,1F,0,1F,0,1F,0,1F,0,1F,
0,3E,0,3E,0,3E,0,1C:REM SPRITE  12
3030 DATA FC,0,FC,0,FC,0,FC,0,FC,0,
FC,0,FC,0,F8,0,F8,0,F8,0,F8,0,F8,0,
7C,0,7C,0,7C,0,38,0:REM SPRITE  13
3040 DATA FC,0,FC,0,FC,0,FC,0,FC,0,
FC,0,FC,0,F8,0,F8,0,FC,0,7E,0,3E,0,
1F,0,1F,0,1F,0,E,0:REM SPRITE  14
3050 DATA FC,0,FC,0,FC,0,FC,0,FC,0,
FC,0,FC,0,F8,0,FC,0,FE,0,7E,0,3F,80
,1F,C0,F,C0,7,C0,3,80:REM SPRITE  1
5
3060 DATA FC,0,FC,0,FC,0,FC,0,FC,0,
FC,0,FC,0,F8,0,FC,0,FE,0,7F,0,3F,C0
,1F,E0,F,F0,3,E0,1,C0:REM SPRITE  1
6
3070 DATA FC,0,FC,0,FC,0,FC,0,FC,0,
FC,0,FC,0,F8,0,FC,0,FE,0,7F,C0,3F,F
0,F,F8,3,FC,1,F8,0,70:REM SPRITE  1
7
3080 DATA FC,0,FC,0,FC,0,FC,0,FC,0,
FC,0,FC,0,F8,0,FC,0,FF,0,7F,C0,1F,F
C,7,FE,1,FF,0,7E,0,38:REM SPRITE  1
8
3090 REM VARIABLER
3100 REM A$,B$,C$,D$ INLEDNINGSMUSI
K
3110 REM A$ NAMN PÅ DELTAGARE NR 1
3120 REM B$ ---------::---------- 2
3130 REM X KOORDINAT FØR KLOT
3140 REM Y --------::-------
3150 REM A(1) => A(10) X KOORDINAT
FØR KÆGLOR
3160 REM B(1) => B(10) Y KOORDINAT
FØR KÆGLOR
3170 REM S$,E$,F$ HJÆLP VID INLÆSNI
NG AV SPRITÅR
3180 REM I FOR TO NEXT VARIABEL OCH
 ÆVEN FØR ATT HJÆLPA TILL VID FØRFL
YTTNING AV GUBBE
3190 REM C$(1) => C$(10) KÆGLOR ""
ELLER "≠"
3200 REM D STICK(D)
3210 REM K RÆKNA NEDFALLNA KÆGLOR T
OTALT
3220 REM Z VILKEN SPELARE SOM SPELA
R FØR ØGONBLICKET 1 ELLER 2
3230 REM O OMGÅNG 1-10
3240 REM S SLAGRÆKNARE
3250 REM L ANTAL NEDFALLNA KÆGLOR P
ER SLAG
3260 REM D(1),D(2),G(1),G(2),J(1),J
(2) STRIKE AVRÆKNING
3270 REM T(1),T(2) SUMMA SAMMANRÆKN
ADE POÆNG
3280 REM E(1),E(2),H(1),H(2),K(1),K
(2) POÆNG RÆKNING STRIKES
3290 REM M(1),M(2) SPÆRR AVRÆKNING
3300 REM N(1),N(2) SPÆRR POÆNG RÆKN
ING
3310 REM D$ ANVÆNDS VID VAL AV JOYS
TICK OCH ANTAL SPELARE SE ÆVEN PLAY
3320 REM A JOYSTICK VAL SPELARE 1 0
,1 ELLER 2
3330 REM B JOYSTICK VAL SPELARE 2 0
,1 ELLER 2
3340 REM C ANTAL SPELARE 1 ELLER 2
3350 REM E SE A OCH B VAL AV VILLKE
T JOYSTICK AKTUELL SPELARE HAR
3360 REM J FØR LOPAR SE I
3370 REM F VAL AV ARM PÅ GUBBEN F=1
2 GRUNDDATA  F=7 => F18
3380 REM G FLAGA KLOT SKALL FØLJA S
PRITE GUBBEN
3390 REM H HJÆLP FØR ATT PLACERA GU
BBEN EFTER SKRUV
3400 REM
3410 REM ZZ HJÆLP FØR ATT GØRA SKRU
```

**** BOWLA MED SVEN ****

```
VEN PÅ KLOTET
3420 REM XM OCH ME$ OCH YM ANVÆNDS
VID BESKRIVNINGSUTSKRIFT
3430 REM XX HJÆLP FØR ATT RÆKNA UTT
 VILKA KÆGLOR SOM SKALL FALLA
3440 REM GM1$ HJÆLP ATT RITA KÆGLOR
3450 REM J1 LOPAR
3460 REM SV ARM HASTIGHET
3470 REM beskrivning
3480 RESTORE 2870 : FOR J=1 TO 3 :
FOR I=0 TO 7 : READ A$ : VPOKE (276
8+I)+(J*8),VAL("&H"+A$):NEXT I:NEXT
 J
3490 FOR I=0 TO 7 : READ A$ : VPOKE
 2536+I,VAL("&H"+A$):NEXT I
3500 CLS : YM=0
3510 ME$="BOWLING" : GOSUB 4080
3520 YM=YM-1 : ME$="........." :GOS
UB 4080
3530  ME$="Spel før en eller två de
ltagare":GOSUB 4080
3540  ME$="Poængrækning sker som vi
d" : GOSUB 4080
3550  ME$="vanlig bowling." : GOSUB
 4080
3560  ME$="Val av joystick:" : GOSU
B 4080
3570  ME$="0 = inbyggda" : GOSUB 40
80
3580  ME$="1 = port 1" : GOSUB 4080
3590  ME$="2 = port 2" : GOSUB 4080
3600  ME$="Namn,max 16 tecken" : GO
SUB 4080
3610 GOSUB 4120
3620 CLS : YM=0
3630  ME$="Deltagare 1 har rød gubb
e." : GOSUB 4080
3640  ME$="Deltagare 2 har grøn gub
be." : GOSUB 4080
3650  ME$="Gubben flyttas upp med j
oystick:upp." : GOSUB 4080
3660  ME$="Gubben flyttas ner med j
oystick:ner." : GOSUB 4080
3670  ME$="Armen flyttas med joysti
ck" : GOSUB 4080
3680  ME$="vænster och høger." : GO
SUB 4080
3690  ME$="Avfyrningsknappen eller"
 : GOSUB 4080
3700  ME$="mellanslagstangenten anv
ænds før att" : GOSUB 4080
3710  ME$="klotet skall lossna från
 armen." : GOSUB 4080
3720 GOSUB 4120
3730 CLS : YM=0
3740  ME$="Armens læge motsvarar en
 viss punkt" : GOSUB 4080
3750  ME$="på banan,dær skruven kom
mer att starta." : GOSUB 4080
3760  ME$="Læget længst till vænste
r ger den" : GOSUB 4080
3770  ME$="tidigaste starten av skr
uven." : GOSUB 4080
3780  ME$="Desto længre till høger
armen kommer," : GOSUB 4080
3790  ME$="desto senare kommer skru
ven att starta." : GOSUB 4080
3800  ME$="Observera att læget læng
st till høger" : GOSUB 4080
3810  ME$="gør att klotet går ut i
rænnan," : GOSUB 4080
3820  ME$="detta gæller inte før ar
mhastighet 1." : GOSUB 4080
3830 GOSUB 4120
3840 CLS : YM=0
3850  ME$="Gå ner med gubben och hå
ll armen" : GOSUB 4080
3860  ME$="øver klotet.Då fastnar k
lotet på armen." : GOSUB 4080
3870  ME$="Gå upp och stæll dig i p
osition." : GOSUB 4080
3880  ME$="Før joystick till vænste
r,så att armen" : GOSUB 4080
3890  ME$="kommer i læget længst ba
k." : GOSUB 4080
3900  ME$="Før dærefter joystick ti
ll høger,armen" : GOSUB 4080
3910  ME$="kommer då att automatisk
t flytta sig" : GOSUB 4080
3920  ME$="från vænster till høger.
" : GOSUB 4080
3930  ME$="Hastigheten på gubbens a
rm regleras" : GOSUB 4080
3940  ME$="med en stigande skala fr
ån 1-9." : GOSUB 4080
3950 GOSUB 4120
3960 CLS : YM=0
3970  ME$="Nær armen kommer till en
 læmplig" : GOSUB 4080
3980  ME$="position,tryck då på fir
e eller" : GOSUB 4080
3990  ME$="mellanslagstangenten." :
 GOSUB 4080
4000  ME$="LYCKA TILL !" : GOSUB 40
80
4010  ME$="          " : GOSUB 4080
4020  ME$="Programmet ær tillverkat
 av" : GOSUB 4080
4030  ME$="medlem nr 311" : GOSUB 4
080
4040  ME$="Sven-Åke Svensson" : GOS
UB 4080
4050  ME$="Sverige" : GOSUB 4080
4060 GOSUB 4120
4070 GOTO 330
4080 REM skriv i mitten
4090 XM=((39-LEN(ME$))/2)
4100 LOCATE XM,YM : PRINT ME$
4110 YM=YM+2 : RETURN
4120 REM tryck en tangent
4130 LOCATE 0,23 : PRINTCHR$(27)+"p
" " Tryck ENTER. " CHR$(27)+"q";
4140 IF INKEY$="" THEN GOTO 4140
4150 RETURN
4160 RETURN 320 : REM ctrl stop
4170 T(1)=0:T(2)=0:RETURN 2750 :REM
 ctrl stop
```

INSTRUKTIONER

Spelet är för en eller två deltagere. Poängräkning sker som vid vanlig bowling. Val av joystick :0 för det inbyggda, 1 för port 1 och 2 för port 2.

Deltagare 1 har röd gubbe.

Deltagare 2 har grön gubbe.

Gubben flyttas upp med joystick: uup. Gubben flyttas ner med joystick: ner.

Armen flyttas med joystick vänster och höger.

Avfyrningsknappen eller mellanslags-

**** BOWLA MED SVEN ****

tangenten används för att klotet skall lossna från armen.
Armens läge motsvarar en viss punkt på banan, där skruven kommer att starta. Läget längst till vänster ger den tidigaste starten av skruven. Desto längre til höger armen kommer, desto senare kommer skruven att starta. Observera att läget längst til höger gör att klotet går ut i rännan, detta gäller inte för armhastighet 1.
Gå ner med gubben och håll armen över klotet. Då fastnar klotet på armen. Gå upp och ställ dig i position. För jostick till vänster, så att armen kommer i läget längst bak. För därefter joystick till höger, armen kommer då att automatiskt flytta sig från vänster till höger. Hastigheten på gubbens arm regleras med en stigande skala från 1-9. När armen kommer till en lämplig position, tryck då på fire eller mellanslagstangenten.

Programmerare
Sven-åke Svensson
Sverige



RETTELSER TIL MSX

```
120 OPEN"grp:" FOR OUTPUT AS#1
130 COLOR 12,3,10: SCREEN3,,0,2: KE
YOFF
140 PSET (5,17),3
150 PRINT#1, "********"
160 PST (20,80),3:PRINT#1, "BOWLING
"
170 PSET (5,150),3!PRINT#1, "******
**"
350 SCREENO :WIDTH 39 : PRINTSTRING
$(195,42): LOCATE14,2: PRINT"BOWLIN
G"
580 COLOR 15,12,3: SCREEN2,2: OPEN"
grp:"FOROUTPUTAS#1:ONSTOP GOSUB 417
0 : STOPON
750 PSET(70,69),11:PRINT#1,"-"
760 PSET(84,77),11:PRINT#1,"-"
770 PSET(98,85),11:PRINT#1,"-"
780 PSET(122,93),11:PRINT#1,"-"
790 PSET(98,101),11:PRINT#1,"-"
800 PSET(84,109),11:PRINT#1,"-"
810 PSET(70,117),11:PRINT#1,"-"
820 PSET(7,1),12:PRINT#1," 1  2  3
 4  5  6  7  8  9  10"
830 PSET(7,161),12:PRINT#1," 1  2
3  4  5  6  7  8  9  10"
840 REM L■SA IN SPRITAR
850 PSET(57,148):PRINT#1,"LADDNING
AV FIGURER ": RESTORE 2910
1010 IF Z =1 THEN PSET(57,37),1:PRI
NT#1,A$ ELSE PSET(57,148),1:PRINT#1
,B$
2280 K=0 :S=S+1 :SS=SS+1
2380 IF Z=1THEN PSET(3,13),13 ELSE
PSET(3,173),13
2440 IF K=10 AND M(Z)=0 THEN M(Z)=2
: N(Z)=0: PRINT#1, TAB(O*3-1)"/":GO
TO2460: REM SP■RR
2450 IFL=0 THENPRINT#1,TAB(O*3+SS-3
)"-"ELSEPRINT#1,TAB(O*3+SS-4)L
2520 IFD(Z)=OANDG(Z)=OANDJ(Z)=OANDM
(Z)=OANDS=3THENT(Z)=T(Z)+K:PRINT#1,
TAB(O*3-LEN(STR$(T(Z)))) T(Z)
2610 S=0:SS=0:L=0:GOTO980
2620 S=3:PRINT#1,TAB(O*3-2)"X":GOTO
2460
2630 PRINT#1,TAB(O*3-6-LEN(STR$(T(Z
)))) T(Z):RETURN
2640 PRINT#1,TAB(O*3-3-LEN(STR$(T(Z
)))) T(Z):RETURN
2650 IFZ=1THENPSET(7,24),13ELSEPSET
(7,184),13
2710 IFL=10THENPRINT#1,TAB(27+SS)"X
":GOTO2460
2720 IFK=10THENPRINT#1,TAB(27+SS)"/
":GOTO2460
2730 IFL=OTHENPRINT#1,TAB(27+SS)"-"
:GOTO2460
2740 PRINT#1,TAB(26+SS)L:GOTO2460
2780 PSET(46,77),11:PRINT#1,A$:PSET
(175,77),11:IFT(1)<>OTHENPRINT#1,"S
UMMA"T(1)
2790 IFC=2THENPSET(46,93),11:PRINT#
1,B$:PSET(175,93),11:IFT(2)<>OTHENP
RINT#1,"SUMMA"T(2)
2810 PSET(40,109),11:PRINT#1,"En g■
ng till J/N"
2870 REM
2880 REM
2890 REM
2900 REM
3400 REM SS HJ■LP PLACERING TECKEN
VID PO■NGR■KNING
3480 REM
3490 REM
4130 LOCATEO,23:PRINT"Tryck ENTER."
;
```

SNEAK SNAKE

Sneak Snake er endnu et slange-godt spil. Vi har allerede vist et spil med slanger, men her kommer altså en slange mere! Spillet er til SVI328 og MSX.

I spillet skal du styre en slange rundt i en have hvor den skal sluge diverse frugter. Men ak! I haven er der også smidt affald som du skal styre udenom, ligeledes skal du undgå de giftige svampe.
Du ved selv hvor ondt det gør at bide sig selv i fingeren. Slangen synes heller ikke at det er morsomt at blive bidt, så undgå at den kommer til at bide sig selv.
Når du spiser frugter eller bevæger dig rundt i stykke tid vil slangen vokse sig et lille stykke længere. Inden længe vil du opdage at du selv er dit største problem - din længde bliver hurtigt meget besværlig. Hvis du synes slangen vokser for langsomt, kan du ændre tallet 150 til fx. 50, så vokser slengen et led hvert sekund i stedet for et led hvert 3. sekund. Slangen bliver også bedre og bedre til at sno sig - så den bevæger sig hurtigere og hurtigere for hver bane.

Spillet har for nogle år siden kunne købes til SVI computere - her i Danmark, men vi har fået tilladelse af RF og DH fra Datacraft til at bringe programmet.

MSX Version:

```
100 ' SNEAK SNAKE
110 '
120 GOTO 1320
130 X=STICK(JS):IF X)0 AND X\2(X/2 AND
R(R)()-R((X-1)\2) AND X\2()R THEN SOUND
 0,10+R*40:SOUND 8,7:R=(X-1)\2:S1=.9*S1
:SOUND 8,0
140 G=VPEEK(P+R(R)):VPOKE P,32:P=P+R(R)
:VPOKE P,R+12:VPOKE Q,0
150 IF G=0 AND TIME)T THEN 260 ELSE IF
G=0 THEN 280 ELSE IF G)25 THEN GOSUB 31
0:GOSUB 400:GOSUB 430:S1=SP:GOTO 460
160 PT!=PT!+25:DRAW"BM112,184":G$=USR4(
STR$(PT!))
170 IF G=11 THEN PT!=PT!+A*100:G$=USR4(
STR$(PT!)):N=N+5:BL=BL+1:A=A+1:ST=ST+1:
F=0:SP=.95*SP:S1=SP:GOSUB 380:GOSUB 430
:GOTO 490
180 SOUND 7,56:SOUND 8,9:SOUND 9,9
190 FOR I=240 TO 0 STEP -15:SOUND 0,I:S
OUND 2,I:NEXT
200 SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND 7,7
210 F=F+1:S1=SP
220 J=INT(28*RND(1))+32*INT(19*RND(2))+
6210
230 IF VPEEK(J-32) OR VPEEK(J+32) OR VP
EEK(J+1) OR VPEEK(J-1) OR VPEEK(J) THEN
 220
240 X=F MOD 10+1:IF F=N THEN X=11
250 VPOKE J,X
260 J=PEEK(TL)+256*PEEK(TL+1):J=J+2:POK
E TL,J MOD 256:POKE TL+1,J\256
270 PT!=PT!+5:DRAW"BM112,184":G$=USR4(S
TR$(PT!)):TIME=0
280 J=USR1(0):J=PEEK(TL)+256*PEEK(TL+1)
290 Q=PEEK(TB+J)+256*PEEK(TB+1+J):POKE
TB+1,P\256:POKE TB,P MOD 256
300 FOR I=0 TO S1:NEXT:GOTO 130
310 'LOS BANDOS
320 I=(P MOD 32)*8:J=((P-6144)\32)*8:I=
I+SGN(127-I)*12:VPOKE P,R+12
330 PUTSPRITE 0,(I,J),11:PUTSPRITE 1,(I
,J+16),11
340 PUTSPRITE 2,(I+16,J),11:PUTSPRITE 3
,(I+16,J+16),11
350 SOUND 7,7:FOR I=10 TO 240 STEP 2:SO
UND 8,RND(I)*8+2:SOUND 6,I+RND(I)*20-10
:NEXT:SOUND 8,0
360 FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE I,(0,0),0:NE
XT I
370 RETURN
380 '
390 SOUND 7,56:PLAY"V10T180L16O4CDEDER8
O5CDEFDEFR8O6CDEFGDEFG":FOR I=0 TO 4000
:NEXT
400 I=PEEK(T2)+256*PEEK(T2+1):J=PEEK(TL
)+256*PEEK(TL+1)
410 IF J)I THEN POKE T2,PEEK(TL):POKE T
2+1,PEEK(TL+1)
420 SOUND 7,7:RETURN
430 '
440 IF PT!)=E! THEN L=L+1:E!=E!+2500
450 RETURN
460 '
470 L=L-1:IF L=-1 THEN 810
480 FOR I=0 TO 2000:NEXT
490 '
500 SL=BL:IF BL)25 THEN SL=25
510 I=USR3(0):T=150:SOUND 7,7
520 FOR I=6144 TO 6175:VPOKE I,29:VPOKE
 I+704,29:NEXT:FOR I=6175 TO 6847 STEP
32:VPOKE I,29:VPOKE I+1,29:NEXT
530 DRAW"BM8,184":G$="AKT      SCORE
     "+LEFT$(STRING$(L,44),7):G$=USR4(
G$)
540 DRAW"BM32,184":G$=USR4(STR$(A))
550 DRAW"BM112,184":G$=USR4(STR$(PT!))
560 '
570 FOR I=0 TO 2*SL-2 STEP 2:POKE I+TB,
96+SL-I\2:POKE I+TB+1,25:NEXT
580 POKE TL,2*SL-2:POKE TL+1,0
590 VPOKE 6496+SL,13:FOR I=6497 TO 6495
+SL:VPOKEI,32:NEXT
600 Q=6497:P=6496+SL
610 IF ST=0 THEN 750
620 FOR G=1 TO ST:K=INT(RND(5)*3)+1:ON
```

**** SNEAK-SNAKE ****

```
K GOSUB 630,670,710:NEXT:GOTO 750
630 FOR K=0 TO 1
640 X=INT(RND(4)*28)+2+32*(INT(RND(3)*9
)+K*10+2)+6144
650 FOR I=-2 TO 2:FOR J=-2 TO 2:IF VPEE
K(X+I+J*32)=0 THEN NEXT J,I ELSE 640
660 VPOKE X,26:NEXT:RETURN
670 X=INT(RND(4)*28)+2+32*(INT(RND(3)*8
)+INT(RND(2)*2)*10+2)+6144
680 IF VPEEK(X) OR VPEEK(X+32) THEN 670
690 FOR I=-2 TO 2:FOR J=-2 TO 3:IF VPEE
K(X+I+J*32)=0 THEN NEXT J,I ELSE 670
700 VPOKE X,27:VPOKE X+32,28:RETURN
710 X=INT(RND(4)*27)+2+32*(INT(RND(3)*9
)+INT(RND(1)*2)*10+2)+6144
720 IF VPEEK(X) OR VPEEK(X+1) THEN 710
730 FOR I=-2 TO 3:FOR J=-2 TO 2:IF VPEE
K(X+I+J*32)=0 THEN NEXT J,I ELSE 710
740 VPOKE X,30:VPOKE X+1,31:RETURN
750 '
760 J=INT(28*RND(1))+32*INT(19*RND(2))+
6210:IF VPEEK(J) OR VPEEK(J-1) OR VPEEK
(J+1) THEN 760
770 X=I MOD 10+1:IF F=N THEN X=11
780 VPOKE J,X
790 SOUND 7,56:PLAY"V806L16T150ABABGFEG
DCBAGEFDFEFEDC","V705L16T150ABABGFEGDCB
AGEFDFEFEDC"
800 FOR I=0 TO 2500:NEXT:R=1:SOUND 7,0:
TIME=0:GOTO 130
810 '
820 IF PT!)PH! THEN PH!=PT!
830 SOUND 7,56:SOUND 9,10:VPOKE P,R+12
840 J=TB+PEEK(TL)+PEEK(TL+1)*256
850 FOR I=J TO TB STEP -2
860 VPOKE PEEK(I)+256*PEEK(I+1),59:SOUN
D 2,255/(J-TB)*(J-I)
870 NEXT:SOUND 9,0
880 FOR I=0 TO 3000:NEXT
890 I=USR3(0)
900 DRAW"BM88,16":G$="HIGH "+STR$(PH!):
G$=USR4(G$)
910 DRAW"BM80,24":G$="SCORE "+STR$(PT!)
:G$=USR4(G$)
920 DRAW"BM96,32":G$="KROP"+STR$(1+(PEE
K(T2)+256*PEEK(T2+1))/2):G$=USR4(G$)
930 DRAW"BM32,48":G$=USR4("TRYK SKYD PZ
 JOYSTICKEN")
940 GOSUB 1250:X=0
950 GOSUB 1290:X=X+1:IF STRIG(JS)=0 AND
 X(1000 THEN 950 ELSE IF X=1000 THEN 11
10
960 '
970 FOR I=6144 TO 6175:VPOKE I,11:VPOKE
 I+736,11:NEXT:FOR I=6175 TO 6879 STEP
32:VPOKE I,11:VPOKE I+1,11:NEXT
980 G$=INKEY$:IF G$)"" THEN 980
990 DRAW"BM24,48":G$=USR4("ANTAL XKLE
: )? (        ")
1000 DRAW"BM160,40":G$=USR4(";")
1010 DRAW"BM24,56":G$=USR4("0 TIL 5  \"
)
1020 G$=INKEY$:IF G$("0" OR G$)"5" THEN
 1020 ELSE ST=VAL(G$):DRAW"BM112,56":G$
=USR4(HEX$(ST))
1030 DRAW"BM24,72":G$=USR4("HASTIGHED")
1040 DRAW"BM24,80":G$=USR4("0\LANGSOM T
IL 5\HURTIG  \")
1050 G$=INKEY$:IF G$("0" OR G$)"5" THEN
 1050 ELSE SP=VAL(G$):DRAW"BM232,80":G$
=USR4(HEX$(SP)):SP=180-SP*30:S1=SP
1060 DRAW"BM24,96":G$=USR4("KROPSLXNGDE
  @@@@@@@@@-")
1070 DRAW"BM24,104":G$=USR4("1\KORT TIL
 5\LANG  \")
1080 G$=INKEY$:IF G$("1" OR G$)"5" THEN
 1080 ELSE BL=VAL(G$):DRAW"BM192,104":G
$=USR4(HEX$(BL)):BL=BL*4
1090 '
1100 F=0:N=10:A=1:L=4:E!=2500:PT!=0:GOT
O 490
1110 'TITEL
1120 I=USR3(0)
1130 DRAW"BM32,16":G$=USR4("+ S N E A K
  S N A K E +")
1140 DRAW"BM40,32":G$=USR4("SNIG DIG RU
NDT I HAVEN                OG SPIS FRUGTERN
EJ")
1150 DRAW"BM56,56":G$="! "+CHR$(34)+" #
 $ % & ' ( ) *":G$=USR4(G$)
1160 DRAW"BM64,72":G$=USR4(" SPIS TILSI
DST +")
1170 DRAW"BM24,88":G$=USR4("UNDGZ DEN F
ORDOMTE  ;               MUR OG DE XKLEJJJJ
J ( )? :")
1180 DRAW"BM24,112":G$=USR4("DU HAR KUN
 LOV TIL                  AT BANDE 5 GANGEJ
               SZ ER DET UDJ")
1190 PUTSPRITE0,(184,108),11:PUTSPRITE1
,(184,124),11:PUTSPRITE2,(200,108),11:P
UTSPRITE3,(200,124),11
1200 DRAW"BM24,144":G$=USR4("DU FZR EN
EKSTRA CHANCE              HVER 2500 POINTJ"
)
1210 DRAW"BM32,168":G$=USR4("TRYK SKYD
PZ JOYSTICKEN")
1220 GOSUB 1250
1230 GOSUB 1290:IF STRIG(JS)=0 THEN 123
0
1240 FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE I,(0,0),0:N
EXT:I=USR3(0):GOTO 960
1250 SL=30:DRAW"BM8,0":G$=STRING$(SL,64
)+"-":G$=USR4(G$)
1260 FOR I=0 TO 2*SL-2 STEP 2:POKE I+TB
,SL-I\2:POKE I+TB+1,24:NEXT
1270 POKE TL,2*SL-2:POKE TL+1,0
1280 Q=6145:P=6144+SL:R=1:RETURN
1290 VPOKE P,32:P=P+R(R):VPOKE P,R+12:V
POKE Q,0:IF P=6144 OR P=6175 OR P=6880
OR P=6911 THEN R=R+1:IF R=4 THEN R=0
1300 J=USR1(0):J=PEEK(TL)+256*PEEK(TL+1
):Q=PEEK(TB+J)+256*PEEK(TB+1+J):POKE TB
+1,P\256:POKE TB,P MOD 256:JS=JS+1:IF J
S)2 THEN JS=0
1310 RETURN
1320 '
1330 'INIT
1340 CLEAR 200,&HD000:DEFINT A-Z:DIM R(
3):J=RND(-TIME)
1350 DATA -32,1,32,-1
1360 RESTORE 1350:FOR I=0 TO 3:READ V:R
(I)=V:NEXT
1370 DEFUSR4=&HD006:DEFUSR1=&HD000:DEFU
SR3=&HD003:DEFUSR5=&HD009:TB=&HD100:TL=
&HD00C:T2=&HD00E
1380 COLOR 10,1,1:SCREEN 2,2,0
1390 DATA,3,28,32,65,153,164,170,144,13
7,64,155,175,182,157,136,,247,8,227,2,5
1,149,228,,182,,97,242,84,165,84
1400 DATA161,169,138,144,147,71,68,68,6
7,37,34,34,37,32,16,15,18,65,80,21,194,
229,144,144,97,211,160,32,84,4,10,241
1410 DATA,248,7,128,68,196,10,145,2,192
,22,230,6,224,22,208,,,252,2,1,133,137,
17,1,66,17,85,57,85,17,65
1420 DATA36,199,2,7,14,28,56,48,,158,14
6,146,243,,12,243,162,66,130,130,194,2,
2,12,2,49,65,65,194,12,16,224
```

**** SNEAK-SNAKE ****

```
1430 RESTORE 1390:FOR I=0 TO 3:G$="":FO
R J=0 TO 31:READ V:G$=G$+CHR$(V):NEXT:S
PRITE$(I)=G$:NEXT
1440 GOSUB 1480
1450 POKE T2,0:POKE T2+1,0:POKE TL,0:PO
KE TL+1,0
1460 X=USR3(0):X=USR5(0)
1470 GOTO 1110
1480 '
1490 RESTORE 1560:J=19120
1500 FOR I%=&HD000 TO &HD0AE
1510 READ X$:POKE I%,VAL("&H"+X$)
1520 J=J-VAL("&H"+X$)-1:NEXT I%
1530 IF J THEN PRINT"DATAFEJL!":STOP
1540 '
1550 '
1560 DATA C3,10,D0,C3,1F,D0,C3,7E
1570 DATA D0,C3,36,D0,00,00,00,00
1580 DATA 21,00,D1,ED,4B,0C,D0,09
1590 DATA 5D,54,13,2B,ED,B8,C9,21
1600 DATA 00,58,F3,7D,D3,99,7C,D3
1610 DATA 99,01,00,03,3E,00,D3,98
1620 DATA 0B,79,B0,20,F7,C9,F3,06
1630 DATA 03,11,00,00,C5,D5,21,00
1640 DATA D1,01,00,02,CD,6A,D0,D1
1650 DATA 21,00,08,19,EB,C1,10,EC
1660 DATA 06,03,11,00,20,C5,D5,21
1670 DATA 00,D3,01,00,02,CD,6A,D0
1680 DATA D1,21,00,08,19,EB,C1,10
1690 DATA EC,C9,7B,D3,99,7A,F6,40
1700 DATA D3,99,18,00,7E,D3,98,23
1710 DATA 0B,79,B0,20,F7,C9,23,23
1720 DATA 5E,23,56,3A,B7,FC,CB,3F
1730 DATA CB,3F,CB,3F,4F,06,00,2A
1740 DATA B9,FC,26,00,29,29,09,F3
1750 DATA 7D,D3,99,7C,F6,58,D3,99
1760 DATA EB,46,23,5E,23,56,1A,D6
1770 DATA 20,D3,98,13,10,F8,C9
1780 '
1790 RESTORE 1880
1800 FOR I=0 TO 511:READ X:POKE I+&HD10
0,X:NEXT I
1810 I=&HD300
1820 READ X
1830 IF X<0 THEN READ R:FOR J=1 TO -X*8
:POKE I,R:I=I+1:NEXT
1840 IF X>=0 THEN POKE I,X:FOR J=1 TO 7
:I=I+1:READ X:POKE I,X:NEXT:I=I+1
1850 IF I<&HD500 THEN 1820
1860 RETURN
1870 '
1880 DATA ,,,,,,,
1890 DATA 102,231,126,255,253,251,126,2
4
1900 DATA 96,152,36,18,34,119,119,34
1910 DATA 102,189,90,181,171,86,108,24
1920 DATA 90,231,118,251,251,251,247,11
0
1930 DATA 108,16,124,170,84,52,24,4
1940 DATA 7,8,24,60,124,94,110,60
1950 DATA 120,36,120,220,239,118,56,28
1960 DATA 32,112,120,240,248,124,127,30
1970 DATA 108,146,124,170,84,170,84,56
1980 DATA 12,16,108,254,190,190,92,56
1990 DATA 24,56,112,104,10,46,28,8
2000 DATA 16,56,124,146,146,254,84,124
2010 DATA 56,228,166,255,166,228,56,
2020 DATA 124,84,254,146,146,124,56,16
2030 DATA 28,39,101,255,101,39,28,
2040 DATA ,124,198,206,214,230,198,124
2050 DATA ,120,24,24,24,24,24,126
2060 DATA ,124,198,12,24,48,96,254
2070 DATA ,124,198,6,28,6,198,124
2080 DATA ,28,60,108,204,254,12,12
2090 DATA ,254,192,252,6,6,198,124
2100 DATA ,56,96,192,252,198,198,124
2110 DATA ,254,198,6,12,24,24,24
2120 DATA ,124,198,198,124,198,198,124
2130 DATA ,124,198,198,126,6,12,56
2140 DATA 60,126,126,129,90,24,56,48
2150 DATA 60,102,195,195,102,60,102,129
2160 DATA 195,189,129,189,189,157,65,62
2170 DATA 254,254,254,,239,239,239,
2180 DATA 74,106,86,66,66,66,34,28
2190 DATA ,96,216,39,97,39,120,224
2200 DATA 124,222,190,190,254,254,124,
2210 DATA ,124,198,198,254,198,198,198
2220 DATA ,252,102,102,124,102,102,252
2230 DATA ,124,198,192,192,192,198,124
2240 DATA ,252,102,102,102,102,102,252
2250 DATA ,254,192,192,248,192,192,254
2260 DATA ,254,192,192,248,192,192,192
2270 DATA ,124,198,192,206,198,198,124
2280 DATA ,198,198,198,254,198,198,198
2290 DATA ,60,24,24,24,24,24,60
2300 DATA ,30,12,12,12,12,204,120
2310 DATA ,198,204,216,240,216,204,198
2320 DATA ,192,192,192,192,192,192,252
2330 DATA ,198,238,214,214,198,198,198
2340 DATA ,198,230,214,206,198,198,198
2350 DATA ,124,198,198,198,198,198,124
2360 DATA ,252,102,102,124,96,96,96
2370 DATA ,124,198,198,198,222,204,118
2380 DATA ,252,102,102,124,120,108,102
2390 DATA ,124,198,192,124,6,198,124
2400 DATA ,126,24,24,24,24,24,24
2410 DATA ,198,198,198,198,198,198,124
2420 DATA ,198,198,198,108,108,108,56
2430 DATA ,198,198,198,214,214,238,198
2440 DATA ,126,216,216,254,216,216,222
2450 DATA ,102,102,102,60,24,24,24
2460 DATA 56,,124,198,198,254,198,198
2470 DATA 124,146,146,108,186,84,68,170
2480 DATA ,,,126,126,,,
2490 DATA ,,,,,,56,56
2500 DATA ,48,48,48,,,,
2510 DATA ,,,,,,,
2520 DATA -1,17
2530 DATA 193,201,145,145,159,159,145,1
45
2540 DATA 193,193,193,193,193,97,97,97
2550 DATA 33,33,177,177,177,177,177,177
2560 DATA 33,33,97,111,111,111,111,97
2570 DATA 192,192,209,209,209,209,209,2
09
2580 DATA -1,193
2590 DATA -1,161
2600 DATA 49,49,209,209,209,209,209,209
2610 DATA 177,177,97,97,97,97,97,97
2620 DATA 33,33,145,145,145,145,145,145
2630 DATA 81,81,81,81,33,33,33,33
2640 DATA -4,145
2650 DATA -10,33
2660 DATA 97,97,97,110,225,225,225,225
2670 DATA -2,225
2680 DATA -1,110
2690 DATA -2,33
2700 DATA -1,129
2710 DATA -26,33
2720 DATA -1,225
2730 DATA -4,161
```



**** SNEAK-SNAKE ****

SVI Version:

```
100 ' SNEAK SNAKE
110 '
120 GOTO 1320
130 X=STICK(JS):IF X>0 AND X\2<X/2 AND
R(R)<>-R((X-1)\2) AND X\2<>R THEN SOUND
 0,10+R*40:SOUND 8,7:R=(X-1)\2:S1=.9*S1
:SOUND 8,0
140 G=VPEEK(P+R(R)):VPOKE P,32:P=P+R(R)
:VPOKE P,R+12:VPOKE Q,0
150 IF G=0 AND TIME>T THEN 260 ELSE IF
G=0 THEN 280 ELSE IF G>25 THEN GOSUB 31
0:GOSUB 400:GOSUB 430:S1=SP:GOTO 460
160 PT!=PT!+25:LOCATE 112,184:G$=USR4(S
TR$(PT!))
170 IF G=11 THEN PT!=PT!+A*100:G$=USR4(
STR$(PT!)):N=N+5:BL=BL+1:A=A+1:ST=ST+1:
F=0:SP=.95*SP:S1=SP:GOSUB 380:GOSUB 430
:GOTO 490
180 SOUND 7,56:SOUND 8,9:SOUND 9,9
190 FOR I=240 TO 0 STEP -15:SOUND 0,I:S
OUND 2,I:NEXT
200 SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND 7,7
210 F=F+1:S1=SP
220 J=INT(28*RND(1))+32*INT(19*RND(2))+
6210
230 IF VPEEK(J-32) OR VPEEK(J+32) OR VP
EEK(J+1) OR VPEEK(J-1) OR VPEEK(J) THEN
 220
240 X=F MOD 10+1:IF F=N THEN X=11
250 VPOKE J,X
260 J=PEEK(TL)+256*PEEK(TL+1):J=J+2:POK
E TL,J MOD 256:POKE TL+1,J\256
270 PT!=PT!+5:LOCATE 112,184:G$=USR4(ST
R$(PT!)):TIME=0
280 J=USR1(0):J=PEEK(TL)+256*PEEK(TL+1)
290 Q=PEEK(TB+J)+256*PEEK(TB+1+J):POKE
TB+1,P\256:POKE TB,P MOD 256
300 FOR I=0 TO S1:NEXT:GOTO 130
310 'LOS BANDOS
320 I=(P MOD 32)*8:J=((P-6144)\32)*8:I=
I+SGN(127-I)*12:VPOKE P,R+12
330 PUTSPRITE 0,(I,J),11:PUTSPRITE 1,(I
,J+16),11
340 PUTSPRITE 2,(I+16,J),11:PUTSPRITE 3
,(I+16,J+16),11
350 SOUND 7,7:FOR I=10 TO 240 STEP 2:SO
UND 8,RND(I)*8+2:SOUND 6,I+RND(I)*20-10
:NEXT:SOUND 8,0
360 FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE I,(0,0),0:NE
XT I
370 RETURN
380 '
390 SOUND 7,56:PLAY"V10T180L16O4CDEDER8
O5CDEFDEFR8O6CDEFGDEFG":FOR I=0 TO 5500
:NEXT
400 I=PEEK(T2)+256*PEEK(T2+1):J=PEEK(TL
)+256*PEEK(TL+1)
410 IF J>I THEN POKE T2,PEEK(TL):POKE T
2+1,PEEK(TL+1)
420 SOUND 7,7:RETURN
430 '
440 IF PT!>=E! THEN L=L+1:E!=E!+2500
450 RETURN
460 '
470 L=L-1:IF L=-1 THEN 810
480 FOR I=0 TO 2000:NEXT
490 '
500 SL=BL:IF BL>25 THEN SL=25
510 I=USR3(0):T=150:SOUND 7,7
520 FOR I=6144 TO 6175:VPOKE I,29:VPOKE
 I+704,29:NEXT:FOR I=6175 TO 6847 STEP
32:VPOKE I,29:VPOKE I+1,29:NEXT
530 LOCATE 8,184:G$="AKT      SCORE
    "+LEFT$(STRING$(L,44),7):G$=USR4(G
$)
540 LOCATE 32,184:G$=USR4(STR$(A))
550 LOCATE 112,184:G$=USR4(STR$(PT!))
560 '
570 FOR I=0 TO 2*SL-2 STEP 2:POKE I+TB,
96+SL-I\2:POKE I+TB+1,25:NEXT
580 POKE TL,2*SL-2:POKE TL+1,0
590 VPOKE 6496+SL,13:FOR I=6497 TO 6495
+SL:VPOKEI,32:NEXT
600 Q=6497:P=6496+SL
610 IF ST=0 THEN 750
620 FOR G=1 TO ST:K=INT(RND(5)*3)+1:ON
K GOSUB 630,670,710:NEXT:GOTO 750
630 FOR K=0 TO 1
640 X=INT(RND(4)*28)+2+32*(INT(RND(3)*9
)+K*10+2)+6144
650 FOR I=-2 TO 2:FOR J=-2 TO 2:IF VPEE
K(X+I+J*32)=0 THEN NEXT J,I ELSE 640
660 VPOKE X,26:NEXT:RETURN
670 X=INT(RND(4)*28)+2+32*(INT(RND(3)*8
)+INT(RND(2)*2)*10+2)+6144
680 IF VPEEK(X) OR VPEEK(X+32) THEN 670
690 FOR I=-2 TO 2:FOR J=-2 TO 3:IF VPEE
K(X+I+J*32)=0 THEN NEXT J,I ELSE 670
700 VPOKE X,27:VPOKE X+32,28:RETURN
710 X=INT(RND(4)*27)+2+32*(INT(RND(3)*9
)+INT(RND(1)*2)*10+2)+6144
720 IF VPEEK(X) OR VPEEK(X+1) THEN 710
730 FOR I=-2 TO 3:FOR J=-2 TO 2:IF VPEE
K(X+I+J*32)=0 THEN NEXT J,I ELSE 710
740 VPOKE X,30:VPOKE X+1,31:RETURN
750 '
760 J=INT(28*RND(1))+32*INT(19*RND(2))+
6210:IF VPEEK(J) OR VPEEK(J-1) OR VPEEK
(J+1) THEN 760
770 X=I MOD 10+1:IF F=N THEN X=11
780 VPOKE J,X
790 SOUND 7,56:PLAY"V8O6L16T150ABABGFEG
DCBAGEFDFEFEDC","V7O5L16T150ABABGFEGDCB
AGEFDFEFEDC"
800 FOR I=0 TO 5500:NEXT:R=1:SOUND 7,0:
TIME=0:GOTO 130
810 '
820 IF PT!>PH! THEN PH!=PT!
830 SOUND 7,56:SOUND 9,10:VPOKE P,R+12
840 J=TB+PEEK(TL)+PEEK(TL+1)*256
850 FOR I=J TO TB STEP -2
860 VPOKE PEEK(I)+256*PEEK(I+1),59:SOUN
D 2,255/(J-TB)*(J-I)
870 NEXT:SOUND 9,0
880 FOR I=0 TO 3000:NEXT
890 I=USR3(0)
900 LOCATE 88,16:G$="HIGH "+STR$(PH!):G
$=USR4(G$)
910 LOCATE 80,24:G$="SCORE "+STR$(PT!):
G$=USR4(G$)
920 LOCATE 96,32:G$="KROP"+STR$(1+(PEEK
(T2)+256*PEEK(T2+1))/2):G$=USR4(G$)
930 LOCATE 32,48:G$=USR4("TRYK SKYD PZ
JOYSTICKEN")
940 GOSUB 1250:X=0
950 GOSUB 1290:X=X+1:IF STRIG(JS)=0 AND
 X<1000 THEN 950 ELSE IF X=1000 THEN 11
10
960 '
970 FOR I=6144 TO 6175:VPOKE I,11:VPOKE
 I+736,11:NEXT:FOR I=6175 TO 6879 STEP
32:VPOKE I,11:VPOKE I+1,11:NEXT
980 G$=INKEY$:IF G$>"" THEN 980
990 LOCATE 24,48:G$=USR4("ANTAL XKLE  :
 >? <        ")
```

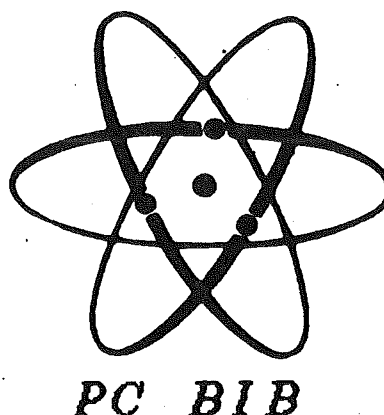
**** SNEAK-SNAKE ****

```
1000 LOCATE 160,40:G$=USR4(";")
1010 LOCATE 24,56:G$=USR4("0 TIL 5  \")
1020 G$=INKEY$:IF G$<"0" OR G$>"5" THEN
 1020 ELSE ST=VAL(G$):LOCATE 112,56:G$=
USR4(HEX$(ST))
1030 LOCATE 24,72:G$=USR4("HASTIGHED")
1040 LOCATE 24,80:G$=USR4("0\LANGSOM TI
L 5\HURTIG  \")
1050 G$=INKEY$:IF G$<"0" OR G$>"5" THEN
 1050 ELSE SP=VAL(G$):LOCATE 232,80:G$=
USR4(HEX$(SP)):SP=180-SP*30:S1=SP
1060 LOCATE 24,96:G$=USR4("KROPSLXNGDE
 @@@@@@@@@-")
1070 LOCATE 24,104:G$=USR4("1\KORT TIL
5\LANG  \")
1080 G$=INKEY$:IF G$<"1" OR G$>"5" THEN
 1080 ELSE BL=VAL(G$):LOCATE 192,104:G$
=USR4(HEX$(BL)):BL=BL*4
1090 '
1100 F=0:N=10:A=1:L=4:E!=2500:PT!=0:GOT
O 490
1110 'TITEL
1120 I=USR3(0)
1130 LOCATE 32,16:G$=USR4("+ S N E A K
 S N A K E +")
1140 LOCATE 40,32:G$=USR4("SNIG DIG RUN
DT I HAVEN                OG SPIS FRUGTERNE
]")
1150 LOCATE 56,56:G$="! "+CHR$(34)+" #
$ % & ' ( ) *":G$=USR4(G$)
1160 LOCATE 64,72:G$=USR4(" SPIS TILSID
ST +")
1170 LOCATE 24,88:G$=USR4("UNDGZ DEN FO
RDOMTE  ;             MUR OG DE XKLE]]]]
 < >? :")
1180 LOCATE 24,112:G$=USR4("DU HAR KUN
LOV TIL                  AT BANDE 5 GANGE]
            SZ ER DET UD]")
1190 PUTSPRITE0,(184,108),11:PUTSPRITE1
,(184,124),11:PUTSPRITE2,(200,108),11:P
UTSPRITE3,(200,124),11
1200 LOCATE 24,144:G$=USR4("DU FZR EN E
KSTRA CHANCE             HVER 2500 POINT]")
1210 LOCATE 32,168:G$=USR4("TRYK SKYD P
Z JOYSTICKEN")
1220 GOSUB 1250
1230 GOSUB 1290:IF STRIG(JS)=0 THEN 123
0
1240 FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE I,(0,0),0:N
EXT:I=USR3(0):GOTO 960
1250 SL=30:LOCATE 8,0:G$=STRING$(SL,64)
+"-":G$=USR4(G$)
1260 FOR I=0 TO 2*SL-2 STEP 2:POKE I+TB
,SL-I\2:POKE I+TB+1,24:NEXT
1270 POKE TL,2*SL-2:POKE TL+1,0
1280 Q=6145:P=6144+SL:R=1:RETURN
1290 VPOKE P,32:P=P+R(R):VPOKE P,R+12:V
POKE Q,0:IF P=6144 OR P=6175 OR P=6880
OR P=6911 THEN R=R+1:IF R=4 THEN R=0
1300 J=USR1(0):J=PEEK(TL)+256*PEEK(TL+1
):Q=PEEK(TB+J)+256*PEEK(TB+1+J):POKE TB
+1,P\256:POKE TB,P MOD 256:JS=JS+1:IF J
S>2 THEN JS=0
1310 RETURN
1320 '
1330 'INIT
1340 CLEAR 200,&HD000:DEFINT A-Z:DIM R(
3):J=RND(-TIME)
1350 DATA -32,1,32,-1
1360 RESTORE 1350:FOR I=0 TO 3:READ V:R
(I)=V:NEXT
1370 DEFUSR4=&HD006:DEFUSR1=&HD000:DEFU
SR3=&HD003:DEFUSR5=&HD009:TB=&HD100:TL=
&HD00C:T2=&HD00E
1380 CLICKOFF:COLOR 10,1,1:SCREEN 1,2
1390 DATA,3,28,32,65,153,164,170,144,13
7,64,155,175,182,157,136,,247,8,227,2,5
1,149,228,,182,,97,242,84,165,84
1400 DATA161,169,138,144,147,71,68,68,6
7,37,34,34,37,32,16,15,18,65,80,21,194,
229,144,144,97,211,160,32,84,4,10,241
1410 DATA,248,7,128,68,196,16,145,2,192
,22,230,6,224,22,208,,,252,2,1,133,137,
17,1,66,17,85,57,85,17,65
1420 DATA36,199,2,7,14,28,56,48,,158,14
6,146,243,,12,243,162,66,130,130,194,2,
2,12,2,49,65,65,194,12,16,224
1430 RESTORE 1390:FOR I=0 TO 3:G$="":FO
R J=0 TO 31:READ V:G$=G$+CHR$(V):NEXT:S
PRITE$(I)=G$:NEXT
1440 GOSUB 1480
1450 POKE T2,0:POKE T2+1,0:POKE TL,0:PO
KE TL+1,0
1460 X=USR3(0):X=USR5(0)
1470 GOTO 1110
1480 '
1490 RESTORE 1560:J=18539
1500 FOR I%=&HD000 TO &HD0AE
1510 READ X$:POKE I%,VAL("&H"+X$)
1520 J=J-VAL("&H"+X$)-1:NEXT I%
1530 IF J THEN PRINT"DATAFEJL!":STOP
1540 '
1550 '
1560 DATA C3,10,D0,C3,1F,D0,C3,7E
1570 DATA D0,C3,36,D0,00,00,00,00
1580 DATA 21,00,D1,ED,4B,0C,D0,09
1590 DATA 5D,54,13,2B,ED,B8,C9,21
1600 DATA 00,58,F3,7D,D3,81,7C,D3
1610 DATA 81,01,00,03,3E,00,D3,80
1620 DATA 0B,79,B0,20,F7,C9,F3,06
1630 DATA 03,11,00,00,C5,D5,21,00
1640 DATA D1,01,00,02,CD,6A,D0,D1
1650 DATA 21,00,08,19,EB,C1,10,EC
1660 DATA 06,03,11,00,20,C5,D5,21
1670 DATA 00,D3,01,00,02,CD,6A,D0
1680 DATA D1,21,00,08,19,EB,C1,10
1690 DATA EC,C9,7B,D3,81,7A,F6,40
1700 DATA D3,81,18,00,7E,D3,80,23
1710 DATA 0B,79,B0,20,F7,C9,23,23
1720 DATA 5E,23,56,3A,04,FA,CB,3F
1730 DATA CB,3F,CB,3F,4F,06,00,2A
1740 DATA 03,FA,26,00,29,29,09,F3
1750 DATA 7D,D3,81,7C,F6,58,D3,81
1760 DATA EB,46,23,5E,23,56,1A,D6
1770 DATA 20,D3,80,13,10,F8,C9
1780 '
1790 RESTORE 1880
1800 FOR I=0 TO 511:READ X:POKE I+&HD10
0,X:NEXT I
1810 I=&HD300
1820 READ X
1830 IF X<0 THEN READ R:FOR J=1 TO -X*8
:POKE I,R:I=I+1:NEXT
1840 IF X>=0 THEN POKE I,X:FOR J=1 TO 7
:I=I+1:READ X:POKE I,X:NEXT:I=I+1
1850 IF I<&HD500 THEN 1820
1860 RETURN
1870 '
1880 DATA ,,,,,,,
1890 DATA 102,231,126,255,253,251,126,2
4
1900 DATA 96,152,36,18,34,119,119,34
1910 DATA 102,189,90,181,171,86,108,24
1920 DATA 90,231,118,251,251,251,247,11
0
1930 DATA 108,16,124,170,84,52,24,4
1940 DATA 7,8,24,60,124,94,110,60
1950 DATA 120,36,120,220,239,118,56,28
```

**** SNEAK-SNAKE * PC-BIB ****

```
1960 DATA 32,112,120,240,248,124,127,30
1970 DATA 108,146,124,170,84,170,84,56
1980 DATA 12,16,108,254,190,190,92,56
1990 DATA 24,56,112,104,10,46,28,8
2000 DATA 16,56,124,146,146,254,84,124
2010 DATA 56,228,166,255,166,228,56,
2020 DATA 124,84,254,146,146,124,56,16
2030 DATA 28,39,101,255,101,39,28,
2040 DATA ,124,198,206,214,230,198,124
2050 DATA ,120,24,24,24,24,24,126
2060 DATA ,124,198,12,24,48,96,254
2070 DATA ,124,198,6,28,6,198,124
2080 DATA ,28,60,108,204,254,12,12
2090 DATA ,254,192,252,6,6,198,124
2100 DATA ,56,96,192,252,198,198,124
2110 DATA ,254,198,6,12,24,24,24
2120 DATA ,124,198,198,124,198,198,124
2130 DATA ,124,198,198,126,6,12,56
2140 DATA 60,126,126,129,90,24,56,48
2150 DATA 60,102,195,195,102,60,102,129
2160 DATA 195,189,129,189,189,157,65,62
2170 DATA 254,254,254,,239,239,239,
2180 DATA 74,106,86,66,66,66,34,28
2190 DATA ,96,216,39,97,39,120,224
2200 DATA 124,222,190,190,254,254,124,
2210 DATA ,124,198,198,254,198,198,198
2220 DATA ,252,102,102,124,102,102,252
2230 DATA ,124,198,192,192,192,198,124
2240 DATA ,252,102,102,102,102,102,252
2250 DATA ,254,192,192,248,192,192,254
2260 DATA ,254,192,192,248,192,192,192
2270 DATA ,124,198,192,206,198,198,124
2280 DATA ,198,198,198,254,198,198,198
2290 DATA ,60,24,24,24,24,24,60
2300 DATA ,30,12,12,12,12,204,120
2310 DATA ,198,204,216,240,216,204,198
2320 DATA ,192,192,192,192,192,192,252
2330 DATA ,198,238,214,214,198,198,198
2340 DATA ,198,230,214,206,198,198,198
2350 DATA ,124,198,198,198,198,198,124
2360 DATA ,252,102,102,124,96,96,96
2370 DATA ,124,198,198,198,222,204,118
2380 DATA ,252,102,102,124,120,108,102
2390 DATA ,124,198,192,124,6,198,124
2400 DATA ,126,24,24,24,24,24,24
2410 DATA ,198,198,198,198,198,198,124
2420 DATA ,198,198,198,108,108,108,56
2430 DATA ,198,198,198,214,214,238,198
2440 DATA ,126,216,216,254,216,216,222
2450 DATA ,102,102,102,60,24,24,24
2460 DATA 56,,124,198,198,254,198,198
2470 DATA 124,146,146,108,186,84,68,170
2480 DATA ,,,126,126,,,
2490 DATA ,,,,,,56,56
2500 DATA ,48,48,48,,,,
2510 DATA ,,,,,,,
2520 DATA -1,17
2530 DATA 193,201,145,145,159,159,145,1
45
2540 DATA 193,193,193,193,193,97,97,97
2550 DATA 33,33,177,177,177,177,177,177
2560 DATA 33,33,97,111,111,111,111,97
2570 DATA 192,192,209,209,209,209,209,2
09
2580 DATA -1,193
2590 DATA -1,161
2600 DATA 49,49,209,209,209,209,209,209
2610 DATA 177,177,97,97,97,97,97,97
2620 DATA 33,33,145,145,145,145,145,145
2630 DATA 81,81,81,81,33,33,33,33
2640 DATA -4,145
2650 DATA -10,33
2660 DATA 97,97,97,110,225,225,225,225
2670 DATA -2,225
2680 DATA -1,110
2690 DATA -2,33
2700 DATA -1,129
2710 DATA -26,33
2720 DATA -1,225
2730 DATA -4,161
```





Så lakker det imod enden som manden sagde da han hældte fernis ned af ryggen, året er snart omme. I den anledning er der et SUPER TILBUD til alle pc ejere. I anledningen af julen kan du købe 3 stk. disketter for kun 60,00 kr. incl. forsendelse !!! HVABEHAR der er da et tilbud der er til at føle på, så hvad venter du på ???. For fremtiden skal PC BIB indskrænke sig til en A4 side i bladet, så hvis du har lyst kan du bestille en liste over alt det software som er i PC BIB. Send en frankeret svarkuvert og modtag en udførlig liste på mere end 40 disketter !!!.

GIRO: 5 9 9 3 3 5 0

Skriv hvilke programmer som du ønsker på bagsiden af girokortet. Du kan også sende en check sammen med din bestilling til:

Henrik Larsen
Banevolden 44, 21
2500 Valby
Danmark

Følgende programmer anbefales til den søde juetid:

Diskette nr. 39:
Sopwith, Pinball, Softporno adventure (kun for voksne), Pervert, Strip, Xwing. Denne diskette er simpelthen sprængfyldt med uartige ting og sager, du kommer umuligt til at kede dig i julen hvis du køber denne diskette.

Diskette nr. 41:
Sailing realtime arcade adventure. Du navigerer rundt i bermudatrekanten med din yacht. Du skal redde surfere og svømmere, men pas godt på for både hajer og mystiske kraftfelter lurer over det hele. Det kunne jo også blæse op, så pas godt på. Med dette hæsblæsende spil vil du aldrig have tid til andet.

Diskette nr. 42:
Wine. Er vinen drikkemoden, hvilken mad kan bruges sammen med min vin, hvad er der specielt ved dette vindistrikt, osv. alle disse spørgsmål og mange flere besvares i dette superprogram som jo nok er meget akuelt her i denne æde og drikke tid.

Af spændende nyheder i næste nummer skal nævnes et program jeg lige har fået ind af døren, det er så nyt at jeg ikke har fået set på det endnu men det drejer sig om det 640K store DAN CAD 3-D som virker utroligt lovende, også er det på dansk. Men tålmodighed indtil januar.



MASTERMIND AF KURT VON SURT

```
10 KEYOFF:SCREENO:WIDTH40
20 VPOKE2048+(8*19)+3,16:VPOKE2048+(8*2
0)+3,16
30 CLS
40 LI=8
50 GOSUB80:GOSUB260:GOSUB490:GOSUB570
60 IFJA$="J"ORJA$="j"THEN30
70 END
80 ' START
90 PRINT"* * * * * M A S T E R M I N D
* * * * *"
100 PRINT
110 PRINT"Kan du gætte de FIRE FORSKELL
IGE cifre"
120 PRINT"mellem 1 og 9, jeg har skjult
 herunder?"
130 PRINTTAB(2);"XWWWWWWWWWWWWY"
140 PRINTTAB(2);"T X  X  X  X T  ";CHR$
(200);" rigtigt ciffer."
150 PRINTTAB(2);"TWWWWWWWWWWWWT  ";CHR$
(203);" rigtig placering"
160 FORI=1TO14
170 PRINTTAB(2);"T             T":NEXT
180 PRINTTAB(2);"ZWWWWWWWWWWWWÆ"
190 A$(1)=STR$(INT(RND(-TIME)*9)+1)
200 A$(2)=STR$(INT(RND(-TIME)*9)+1):IFA
$(2)=A$(1)THEN200
210 A$(3)=STR$(INT(RND(-TIME)*9)+1):IFA
$(3)=A$(1)ORA$(3)=A$(2)THEN210
220 A$(4)=STR$(INT(RND(-TIME)*9)+1)
230 IFA$(4)=A$(1)ORA$(4)=A$(2)ORA$(4)=A
$(3)THEN220
240 SK$=RIGHT$(A$(1),1)+RIGHT$(A$(2),1)
+RIGHT$(A$(3),1)+RIGHT$(A$(4),1)
250 RETURN
260 ' SPIL
270 GOSUB300:GOSUB340:GOSUB410
280 LI=LI+1:IFSK$<>GT$ANDLI<20THEN260
290 RETURN
300 ' INDTAST
310 LOCATE0,22:PRINT"HVILKE FIRE CIFRE
GÆTTER DU PÅ?       "
320 LOCATE33,22:LINEINPUTGT$:GT=VAL(GT$
)
330 IFLEN(GT$)<>4THEN310
340 ' KONTROL
350 SO=0:HV=0
360 FORI=1TO4:FORU=1TO4:S$=MID$(SK$,I,1
)
370 IFS$=MID$(GT$,U,1)THENIFS$=MID$(GT$
,I,1)THENSO=SO+1:GOTO390
```

**** MASTERMIND AF KURT VON SURT ****

```
380 IFS$=MID$(GT$,U,1)THENHV=HV+1
390 NEXTU,I
400 RETURN
410 ' SVAR
420 LOCATE4,LI
430 FORI=1TO4:PRINTMID$(GT$,I,1);"  ";
440 NEXT
450 PRINTCHR$(29);"T";
460 IFGT$<>SK$ANDHV>0THENFORI=1TOHV:PRI
NTCHR$(200);" ";:NEXT
470 IFGT$<>SK$ANDSO>0THENFORI=1TOSO:PRI
NTCHR$(203);" ";:NEXT
480 RETURN
490 ' SLUT
500 LOCATE4,5
510 FORI=1TO4:PRINTMID$(SK$,I,1);"  ";
520 NEXT
530 PRINTCHR$(29);"T";:LOCATE0,22
540 IFLI>19ANDGT$<>SK$THENPRINT"Du gætt
ede det IKKE. Her er de rigtige":GOTO56
0
550 PRINT"* R I G T I G T  i ";LI-8;CHR
$(29);". forsøg *       "
560 FORR=1TO1000:NEXT:RETURN
570 ' IGEN
580 LOCATE,22:PRINTSPACE$(38):LOCATE5,2
2
590 PRINT"VIL DU PRØVE IGEN?";
600 JA$=INKEY$:IFJA$=""THEN600
610 IFJA$<>"J"ANDJA$<>"j"ANDJA$<>"N"AND
JA$<>"n"THEN600
620 RETURN
```



FORBEHOLDT POSTVÆSENET